PlayStation®2 | 

| PLAYSTATION 3

PlayStation®
Revista Oficial - España





¡TODO PS3!

- LOS JUEGOS A EXAMEN
- LO QUE HAY QUE SABER SOBRE BLU-RAY Y ALTA DEFINICIÓN
- ASÍ FUNCIONA PLAYSTATION NETWORK
- ANALIZAMOS A FONDO LA MÁQUINA
- LOS SECRETOS DEL MANDO SIXAXIS



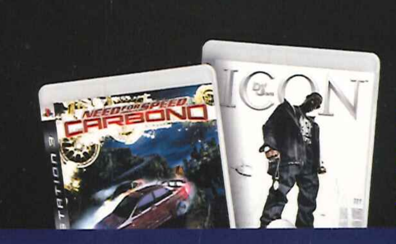
¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...

- MotorStorm (PS3) • Ridge Racer 7 (PS3)
- Splinter Cell Double Agent (PS3)
- Final Fantasy XII (PS2)
- Prince Of Persia Rival Swords (PSP)

XCLUSIVA!
HE DARKNESS
OS 4 ANTÁSTICOS SILVER URFER



¡REGALAMOS 30 JUEGOS DE PS3!



A FONDO:
ESISTANCE FALL OF MAN - MOTORSTORM - VIRTUA TENNIS 3 - METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS - DEF JAM ICON
ORMULA 1 CHAMPIONSHIP EDITION - NBA STREET HOMECOURT - MEDAL OF HONOR VANGUARD - CALL OF DUTY 3...

YA A LA VENTA

DESAFÍA A UN IMPERIO.

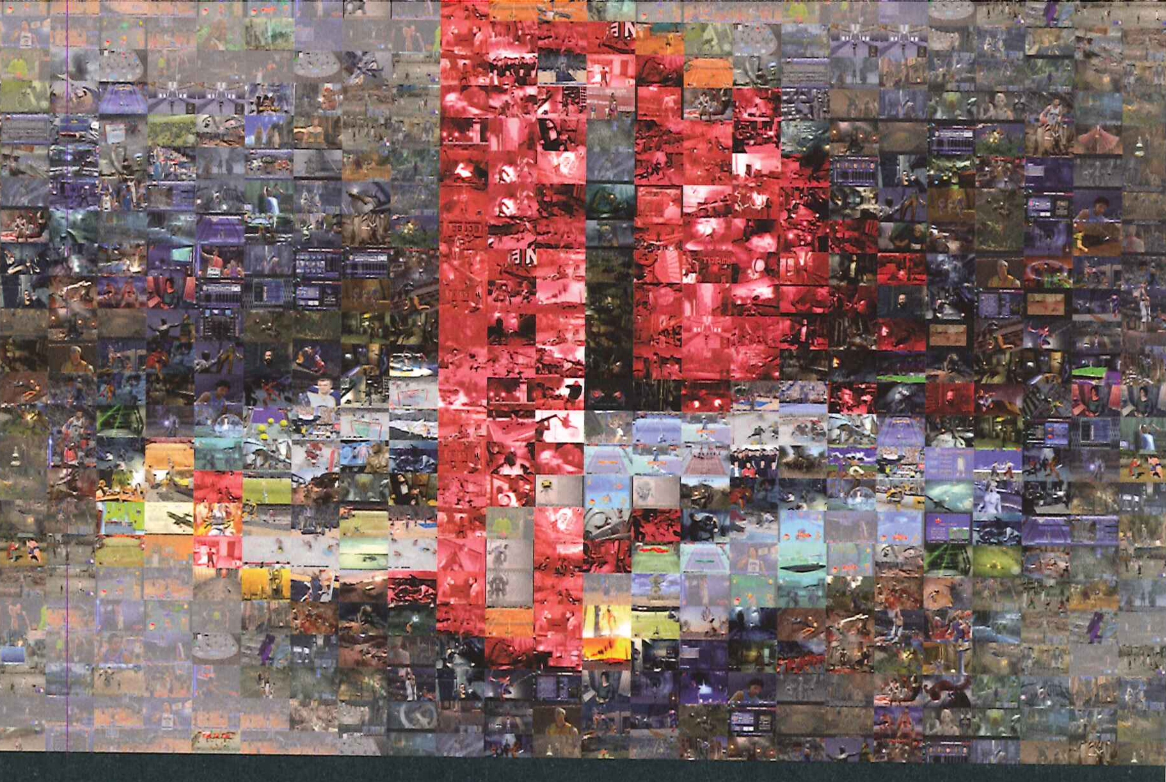
LIBERA UNA NACIÓN.

CAMBIA EL MUNDO.

FINAL FANTASY® XII

WWW.FINALFANTASY12.EU.COM

PlayStation 2
FINAL FANTASY XII
16+
SQUARE ENIX



PlayStation®
Revista Oficial - España

NOS VEMOS EN PS3

Cuando leáis estas líneas muchos de vosotros estaréis ante vuestra flamante consola. Tras el sagrado ritual de desembalaje, el estudio milimétrico del privilegiado lugar que va a ocupar en nuestro hogar y las necesarias conexiones para que cobre vida, llegarán esos segundos mágicos que transcurren entre que nos situamos delante de ella y nos decidimos a pulsar el botón de encendido. Con el dedo sobre el interruptor todavía nos quedará tiempo para repasar a velocidad de vértigo esa sensación aplicada a nuestras anteriores PlayStation. El mágico momento se prolonga, la responsabilidad de poner en marcha el más potente centro de entretenimiento jamás creado es muy grande. En ese instante algunos de vosotros esbozaréis una leve sonrisa de emoción, otros, cerraréis los ojos. ¡Clic! La máquina mostrará sobre su translúcida superficie negra un led de color rojo. Ya sólo falta que presionéis el botón PS del Sixaxis. Ya está. Comienza una nueva era...

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Sueño con trabajar en un matadero...»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«A partir de ahora sólo veré la tele por Internet»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Quiero una cajita negra, mi PS2 está de luto»

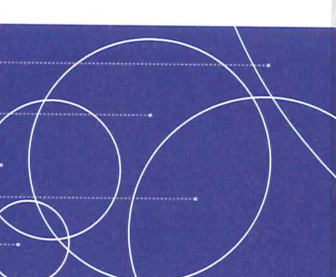


Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Conquistaré el mundo con edredones-robot»





Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Soy la versión 2.0 de mí mismo»



nuestro tiempo este mes...

- **30 años** esperando a que nos cambien nuestras teles del 91. La nueva generación no merece esto.
- **4 horas** intentando que algunos redactores (sobre todo Nemesis) salgan decentes en las fotos.
- **30 min.** durmiendo durante 3 días de cierre.
- **6 horas** alternando y flirteando en la fiesta de inauguración de la nueva casa de Last Monkey.
- **20 min.** haciéndonos la foto de la pág. 170.

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros **JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario **JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario **ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JESÚS MARAÑA,JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio **JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa **ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas **CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución **VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing **MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ, FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, NATALIA MUÑOZ, JAVIER BAUTISTA, RAÚL BARRANTES, ISABEL GARRIDO, J. ITURRIOZ, RAFA NOTARIO, DAVID CASTAÑO
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director Editorial y de Expansión **OSCAR BECERRA**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing **MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. Alemania: I.G.A. Munich. Tanja Schrader Tel.: 49 89 92 50 35 52, tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** I.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel.: 331 41 34 81 88, vwright@i-g-a.com **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice. Philippe Girardot, Tel.: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** I.G.A. Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin@sodersten@interdeco.se USA: I.G.A. New York. Dawn Erickson. Tel.: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com. **Canadá:** HIP. Heidi Sarazen. Tel: 001 416 463 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel.: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com. **Taiwan:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Thailandia:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel: 662 938 61 88

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91



DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



EXPO ZARAGOZA 2008
SMS 2.0: Una nueva forma de comunicarte.
LA NUEVA MENSAJERÍA DE MOVISTAR.
• Más divertida.
• Para conversar con tu grupo de amigos desde el PC y desde el móvil.
• Descárgate las aplicaciones desde www.movistar.es y desde emoción.
CONVERSACIONES
GRATIS
HASTA EL 30 DE JUNIO.
Marta
Ana
Rosi
Diego
< Hola
< me he enterado de 1a cosa de Diego ...
> k? xfa kuéntamelo
< Lo ha dejado con Rosi
< No m lo kreo. Les vi ayer juntos
Opcs.
Escribir
Salir
NOKIA
Telefónica
movistar
Promoción válida en territorio nacional, aplicable a conversaciones con usuarios en estado "Conectados", cambios de perfil y cambios de humor, hasta el 30 de junio de 2007. Precio de los SMS a usuarios en estado "Conectados SMS": 0,15€. A este precio les serán de aplicación los impuestos indirectos correspondientes: Península y Baleares: IVA 16%, Canarias: IGIC Exento, Ceuta: IPSI 3%, Melilla: IPSI 4%. Más info en www.movistar.es

sumario

#75
ABRIL
2007



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.

A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



72 **THQ GAMER'S DAY.**
FRONTLINES: FUEL OF WAR, STUNTMAN IGNITION, CONAN Y RATATOUILLE



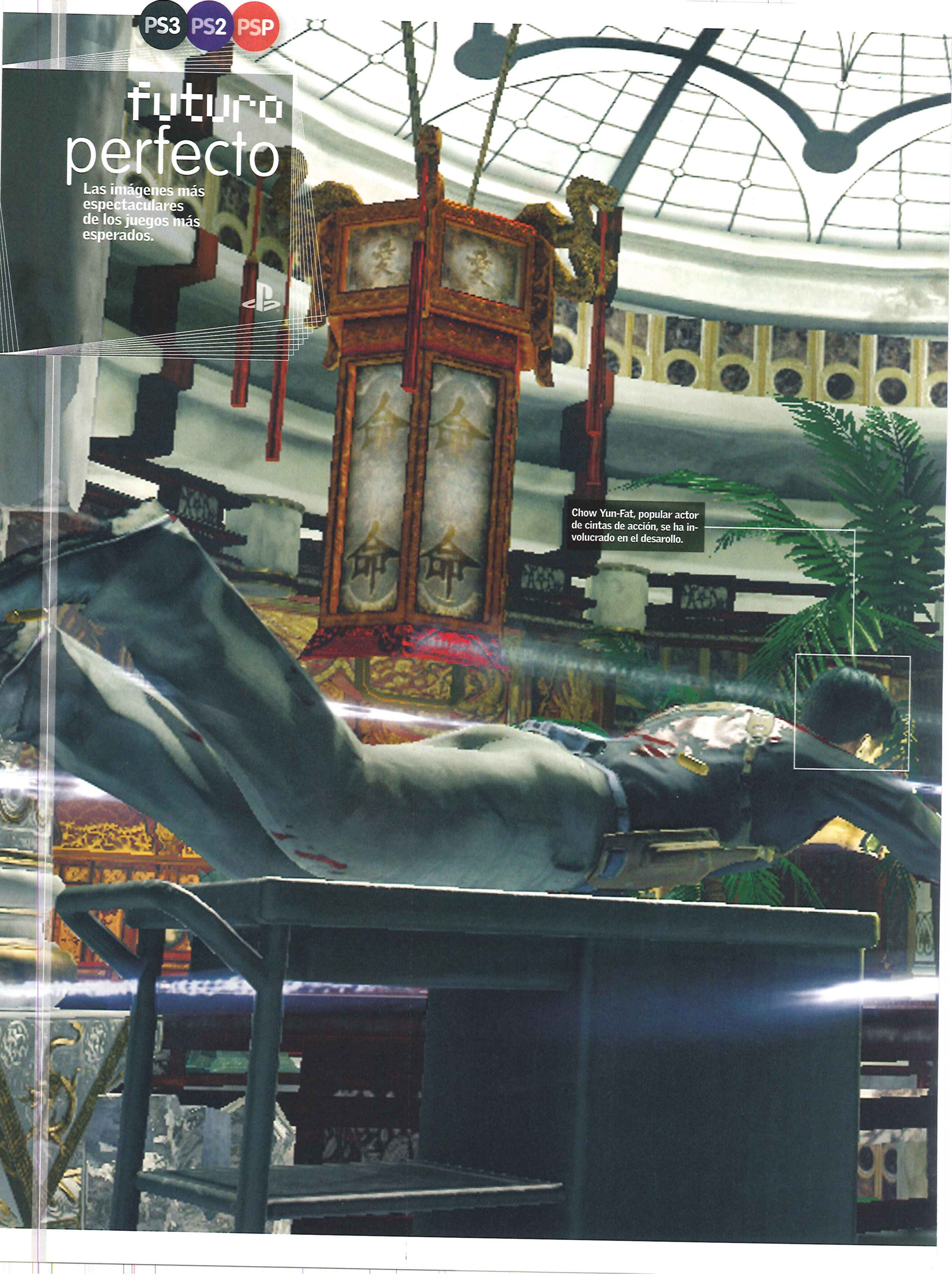


14 **NEWS TECNO:**
LOS GADGETS MÁS DESEADOS Y TODO LO NECESARIO PARA DISFRUTAR DE PS3.



40 **SIXAXIS.** LOS SECRETOS DEL MANDO QUE REVOLUCIONARÁ TU FORMA DE JUGAR EN ESTA NUEVA GENERACIÓN

82 **RESISTANCE: FALL OF MAN.**
EXHAUSTIVO ANÁLISIS DEL JUEGO MÁS ESPERADO DE PLAYSTATION 3



Chow Yun-Fat, popular actor de cintas de acción, se ha involucrado en el desarollo.



STRANGLEHOLD

LANZAMIENTO
SEPTIEMBRE
2007

PS3

La convergencia entre cine y videojuegos (favorecida sin duda por la calidad gráfica que es capaz de proporcionar **PlayStation 3**) se muestra en su mayor dimensión en esta producción de John Woo, aclamado director de títulos de acción como *Cara a Cara* o *Mission: Impossible 2*. En ***Stranglehold*** encarnarás al inspector Tequila (protagonista de *Hard Boiled*) en una auténtica orgía de disparos y acción. Dos pistolas en mano, decenas de enemigos, proyectiles silbando al pasar a centímetros del personaje, tiempo bala, espectaculares desarmes y un motor físico de impresión.

Movimientos. Dos armas a la vez, desarmes de los enemigos, ataques cuerpo a cuerpo...

Espectáculo. La visión cinematográfica del director está presente durante todo el desarrollo del videojuego.

Motores. Unreal 3.0 para los gráficos y Havok para la física. Ahí es nada.

Casi todos los elementos del escenario podrán ser destruidos en los tiroteos.

Podrás ver la trayectoria de las balas gracias a la ralentización del tiempo.



La bestia. El modelado del dragón protagonista, así como de sus rivales alados, es sin duda uno de los apartados más impresionantes del juego. La textura de la piel te dejará helado.



Ataques. Lanzar fuego por la boca o utilizar las garras del dragón serán algunos de los disponibles.

Escenarios. Podrás bajar a nivel de suelo para acabar con los ejércitos enemigos.

Creadores. Los germanos, afincados en California, Factor 5 son auténticos expertos en exprimir nuevos sistemas.

Control. Tendrás la opción de elegir entre el método tradicional o el sensor de movimiento del Sixaxis.

Música. La banda sonora correrá a cargo del afamado compositor John Debney.

PS3

LAIR

LANZAMIENTO JUNIO 2007

Fue uno de los primeros juegos de los que tuvimos constancia y material gráfico cuando **PlayStation 3** empezaba a dibujar su imponente silueta en el horizonte. Ahora, muchos meses después, tantas expectativas están a punto de convertirse en realidad. Un mundo de fantasía medieval al borde de la destrucción es el majestuoso escenario. En medio de baños de sangre, traiciones y batallas campales un jinete solitario, a lomos de su dragón, combatirá en el aire y en la tierra haciendo frente a auténticos ejércitos de humanos y criaturas.

Vehículos. El protagonista se encaramará a todo tipo de ellos: tanques, trenes incluso a las alas de un avión en pista.



PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE

Hace casi año y medio, la primera entrega de *Pursuit Force* para **PSP** sirvió para demostrar a todo el mundo el tremendo potencial de la consola portátil de **Sony.** Habiendo dejado claro este aspecto, los programadores de **Bigbig Studios** se pusieron a trabajar en una secuela, que en esta ocasión verá la luz también en **PlayStation 2.** La ciudad de *Capital City* sigue invadida por las bandas delincuentes (dos de ellas repiten, y se unen otras dos). La unidad especial de policía que da nombre al juego será de nuevo la encargada de acabar con ellas mediante espectaculares persecuciones *made in Hollywood* y acción a raudales.


Empieza tu carrera en adidas.com/running
Cuanto más salto, más pequeñas veo las cosas que no me gustan.
adidas
IMPOSSIBLE IS NOTHING
Blanka Barón
-ninja
a3 Microride
Con una amortiguación que te hace saltar más.
Todas las novedades de Running en
El Corte Inglés
PLANTA DE DEPORTES
CONSULTA EN NUESTROS CENTROS COMERCIALES LA DISPONIBILIDAD DE ESTE PRODUCTO

news

Todo lo que necesitas para estar a la última

POTENCIA DE IMAGEN

Sony Bravia LCD KDL-40W2000

TECNO

Para estrenar tu PS3 por todo lo alto. Con esta pantalla LCD de 40" con Full HD sentirás una experiencia lúdica nunca antes imaginada. Con 1920 x 1080 píxeles (2 millones de puntos) de resolución la imagen alcanza lo que se denomina Alta Definición 1080 (si quieres saber todo sobre Alta Definición ve a la pág. 56). Además de la tremenda calidad de la pantalla, el televisor de Sony incluye TDT integrado, sonido envolvente Virtual TruSurround XT y, entre muchas otras cosas, dos conectores HDMI. El precio es algo elevado, pero merece la pena por la calidad que ofrece.

2.699 € www.sony.es

LIBERA TUS MANOS

Bluetrek TATTOO

Si eres de los que vas a la última tanto en moda como en tecnología, el Bluetrek Tattoo pone fin a esos antiestéticos auriculares inalámbricos, ya que incluye ocho paneles adhesivos e intercambiables fáciles de poner y quitar. Puede llevarse con o sin gancho y apenas pesa 10 gramos.

34,90 € www.bluetrek.com



PS3 ya está aquí. Si quieres saber cómo y con qué videojuegos van a recibir el lanzamiento de PS3 las diferentes compañías de esta gran industria, ve a la página 156.



CÁMARA INDISCRETA
Webcam SPC900NC

Seguro que estás más que cansado de los periféricos de siempre de tu ordenador... Sobre todo por su simple diseño y básicas funciones. Philips es consciente de ello y pone a la venta esta Webcam de líneas ergonómicas capaz de ponerse en funcionamiento cuando detecta cualquier movimiento. 99 € www.philips.es

NO PIERDAS NUNCA EL RUMBO
GPS para PSP

Aún no está anunciada su salida en nuestro país, aunque esperamos que suceda pronto. De momento, los nipones ya pueden disfrutar de este módulo que se conecta a la parte superior de la consola y permite visualizar en la pantalla su posición exacta, así como los mapas que hayan adquirido (se venden aparte).



TRES DE NECESIDAD

Los accesorios imprescindibles para PS3



1

Blu-ray Disc Remote Control. Aunque puedes controlar las funciones de reproducción de las películas en Blu-ray y DVD, así como el resto de formatos reproducibles por la consola, con el mando Sixaxis, por sólo 24,99 Euros puedes hacerte con este mando a distancia oficial.

2

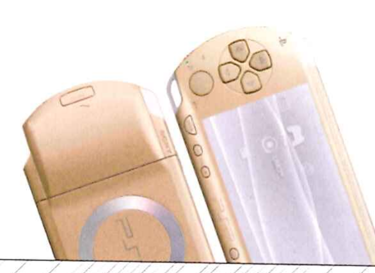


Sixaxis. La joya de la corona dentro de los accesorios de PlayStation 3. Su precio, 49,99 Euros puede parecer elevado, pero no lo es si te das cuenta de todo lo que incluye: wireless, sensor de movimiento, batería recargable con un simple cable mini-USB... en fin, el mejor mando de control de la historia.

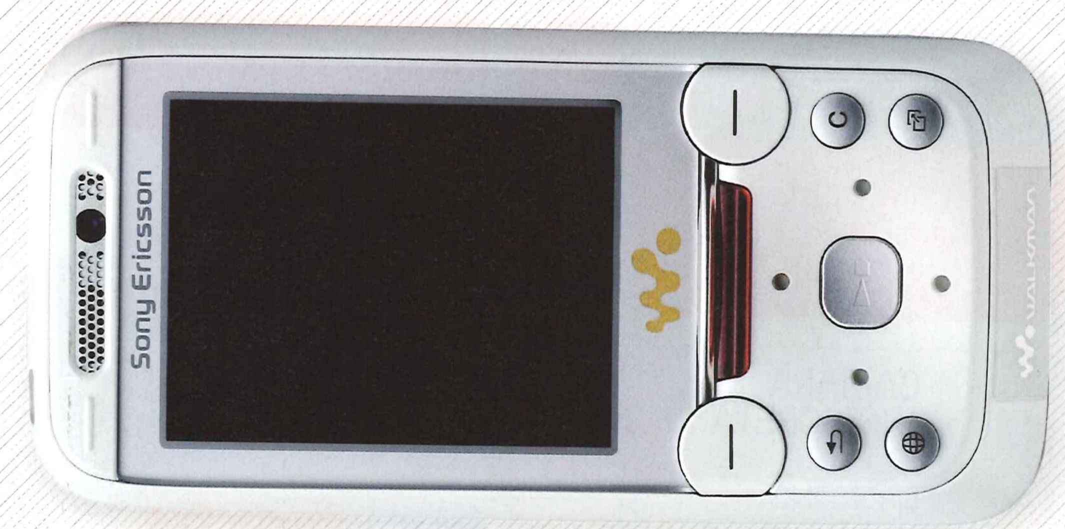
3

Memory Card Adapter. Este ingenio te resultará imprescindible para transportar todas las partidas guardadas de tus juegos de PS2 si quieres utilizarlas en PS3. Unos segundos bastan para guardarlas en el disco duro.





El detalle. PSP se viste de oro. No, no se trata de la consola «customizada» de Paris Hilton. En Japón (dónde si no) acaba de ser lanzada esta edición exclusiva bautizada como «PSP Champagne Gold», para celebrar el lanzamiento de Monster Hunter Portable 2. No sabemos muy bien qué tiene que ver lo de la caza de dinosaurios con el dorado, pero hay que reconocer que es elegante.



ADEMÁS DE MÓVIL, WALKMAN

Sony Ericsson W850

Tres en uno, se acabó ir cargado de aparatos. El nuevo Sony Ericcson, además de poseer las mejores prestaciones en cuanto a tecnología móvil, está configurado para los servicios de descarga Over The Air y acepta múltiples formatos de música. Cuenta con un Memory Stick PRO Duo de 1GB y una cámara de 2 Megapíxeles

499 € www.sonyericsson.com



INSTANTÁNEAS RADIANTES

Kodak V803

La fotografía crece a pasos agigantados, sobre todo en cuanto a cámaras se refiere. Así, Kodak lanza al mercado un nuevo modelo, el V803, con 8 Megapíxeles de resolución y con zoom óptico de tres aumentos. De este modo, te permite hacer unas fotografías de la mejor calidad, que pueden ser previsualizadas en una pantalla LCD de 2,5 pulgadas. Además, cuenta con una gran cantidad de funciones inteligentes. 199 € www.kodak.com

18+
www.pegi.info

RESISTANCE
FALL OF MAN

"Están por todas partes. No sé cuánto más podremos aguantar. Cada día que pasa son más los infectados por el virus Quimera. Rusia fue la primera en caer, en menos de un año le siguieron Francia y Alemania. Cada vez que nos enfrentamos a ellos parecen saber más sobre nosotros, ¿qué les hace ser tan inteligentes? Rezo porque haya un mañana."

El virus Quimera se desata en Resistance: Fall of Man, sólo para PLAYSTATION®3.

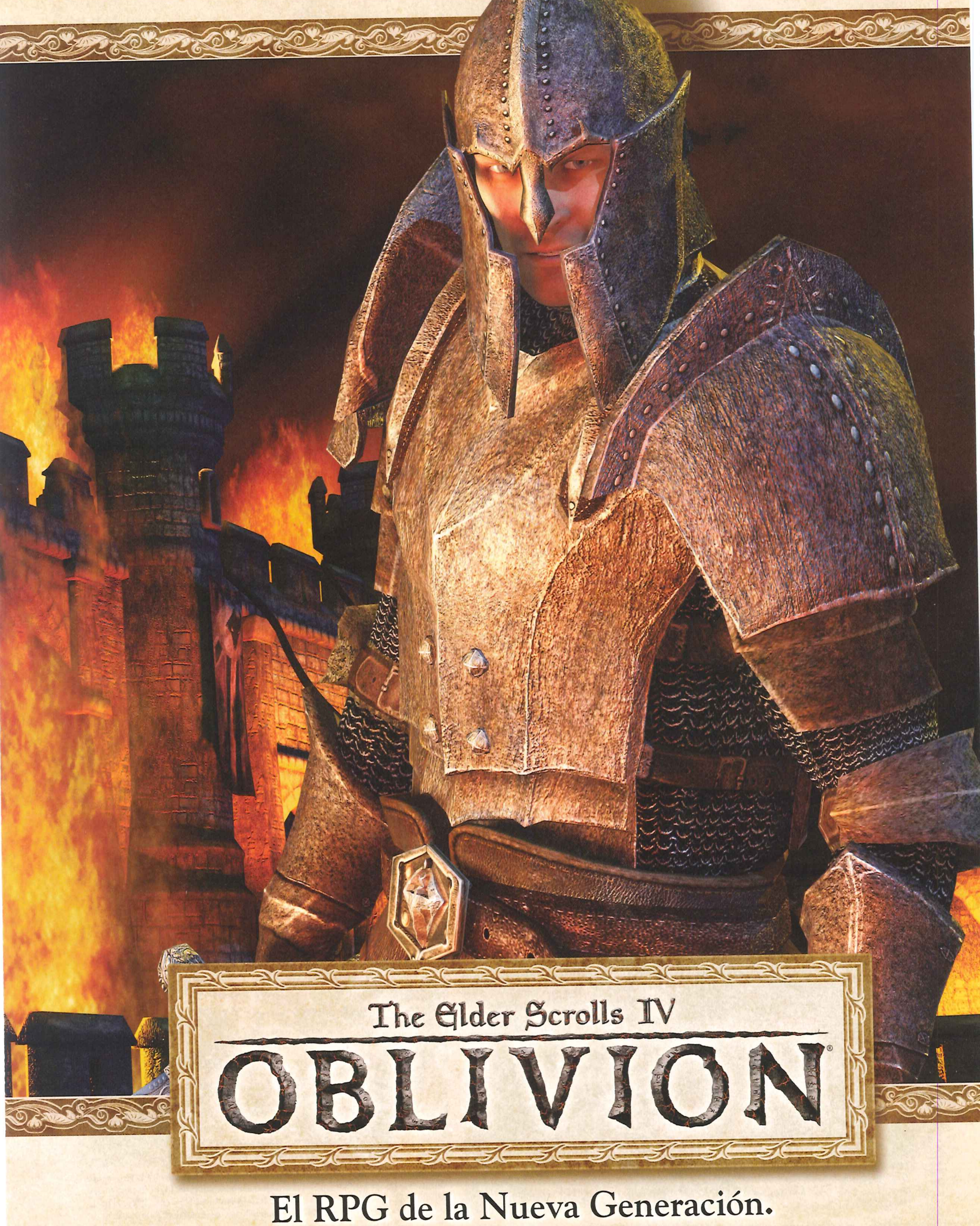
resistancefallofman.com

INSOMNIAC GAMES

RESISTANCE FALL OF MAN



PLAYSTATION 3


The Elder Scrolls IV
OBLIVION®
El RPG de la Nueva Generación.



FERNANDO ALONSO

A los mandos de PlayStation 3

El vigente campeón del mundo de Fórmula 1 no dejó pasar la oportunidad de probar en la nueva consola de Sony, Formula One Championship Edition. El piloto quedó impresionado con la fiabilidad del Sixaxis. «Es una auténtica pasada, el hecho de conducir como si tuviera un volante en las manos y moviéndolo en el aire, me parece como de ciencia ficción».

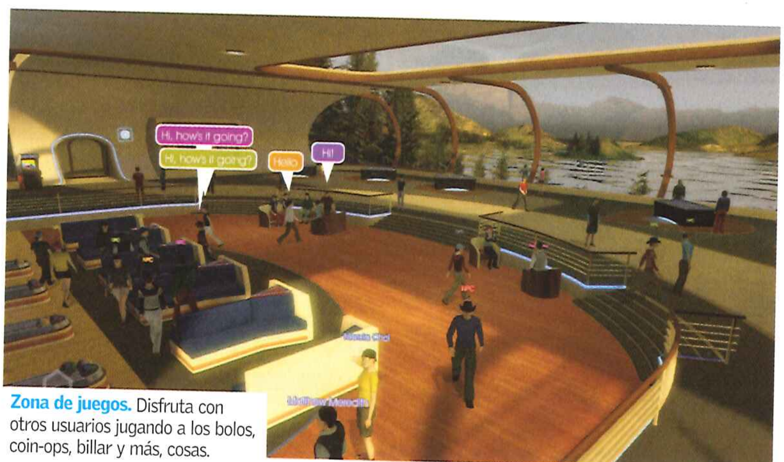




Avatar. Puedes personalizar el rostro, cuerpo y ropa con la que te sientas más identificado de tu alter-ego.

Crea una identidad. Elige el nombre con el que te quieres dar a conocer en la comunidad Online de PS3.

Chatea. Habla con el resto de usuarios con el teclado o través del headset USB si prefieres hacerlo de viva voz.



Zona de juegos. Disfruta con otros usuarios jugando a los bolos, coin-ops, billar y más, cosas.



El apartamento. Cada usuario de la comunidad virtual de PlayStation 3 tendrá un apartamento. Puede ser lujoso (como en la imagen superior) o más recatado. Es posible decorarlo, incluso pintando las paredes con motivos de juegos de PS3, y amueblarlo al gusto. También puedes enseñar fotos y películas que tengas en el disco duro a otros usuarios.



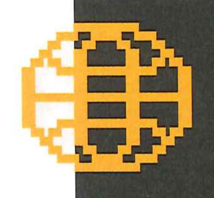
UNA DE SAGAS

UN MUNDO PARA PS3

Phil Harrison presentó «Home», la comunidad On-line 3D de Sony

La convención, *Game Developers Conference* reunió en San Francisco, del 5 al 9 de marzo, a lo más granado del entretenimiento digital. Una de las presentaciones que más revuelo armó fue la de Phil Harrison. El pesidente de los **Worldwide Studios** de **Sony** hizo una demostración de cómo va a ser la comunidad On-line en 3D para **PlayStation 3**. **Sony** tiene previsto ponerla en marcha para este otoño y se va a denominar ***Home***. Cuando el usuario se conecte desde su **PlayStation 3** se va a encontrar con un mundo virtual en 3D. Controlando a su avatar podrá contactar con otros usuarios, con el *headset* USB, por teclado USB o teclado en pantalla, y recorrer las diferentes zonas que comprende ***Home***: un vestíbulo, su apartamento (zona privada de cada usuario), los cines, una zona de juegos, el *Hall Of Fame* (sala de trofeos)... Una **PSP** virtual le permitirá realizar diversas acciones, como personalizar totalmente su alter-ego digital (aspecto físico, indumentaria, etc.), ver un mapa o enviar mensajes, entre otras cosas. Todos los usuarios tendrán una zona exclusiva para su uso, un apartamento en el que pueden invitar a sus amigos para mostrarles contenido que tengan grabado en el disco duro: fotos en marcos digitales o vídeos en una tele *Bravia* virtual. En el *Hall Of Fame*, el jugador podrá guardar sus récords y mostrar los trofeos obtenidos, mientras que en los cines habrá trailers de juegos y avances de películas.

Desde «Home» es posible invitar a jugar a otros usuarios de PS3.



ASSASSIN'S CREED. Pocket Paper, la editorial de libros de bolsillo con más solera de Estados Unidos, ha hecho público que editará una trilogía basada en la nueva franquicia de Ubisoft. La primera novela (para otoño) relatará los hechos que preceden al juego.

1

Vuelve Turok. La franquicia de **Acclaim** está a punto de regresar bajo al auspicio de **Buena Vista Games**. Joseph Turok protagoniza un *shooter* en primera persona en un planeta plagado de dinosaurios y humanos con muy malas pulgas. Puedes enfrentarte a ellos a las bravas o con sigilo usando arco y machete. El juego promete acción a raudales en los modos multijugador.

2



Piratas del Caribe. Las aventuras del capitán Sparrow tendrán una nueva entrega en consola: ***Piratas Del Caribe: En El Fin Del Mundo***. Esta basado en personajes y entornos de la segunda y tercera entrega. Sus creadores, **Eurocom**, han incluido intensos combates a espada, control de varios personajes y todo el poderío gráfico de **PlayStation 3**.

3

GTA IV. **Rockstar** ha comenzado la cuenta atrás para mostrar el primer tráiler de la cuarta entrega de **GTA** como muy bien puedes ver en http://www.rockstargames.com/IV, a partir del 19 de marzo. **Rockstar** no ha desvelado todavía más información, a parte de anunciar que el día del lanzamiento será el próximo 19 de octubre de 2007.





VIRTUA FIGHTER 5. El título de Sega se ha convertido en el primer juego de PlayStation 3 en llegar al número uno de las listas de ventas japonesas de todos los formatos. En Europa, VF5 se pone a la venta con la consola.

COCHES. Más de 45 vehículos oficiales, divididos en 12 categorías, desde clásicos hasta el nuevo prototipo de Colin McRae, el R4.







CIRCUITOS. Esta vez vas a pilotar coches reales en circuitos auténticos. Por ejemplo, los 20 Km. de Pikes Peak Hill Climb, en EE.UU., está disponible en el juego, junto a trazados de todo el mundo como Inglaterra, Francia, Escocia o España, entre otros muchos.

MODOS DE JUEGO. Junto al modo Carrera encontrarás la opción multijugador, el modo Campeonato, Time Trial, Single Race o Single Event.



REALISMO. Los entornos son orgánicos, con sistemas de viento, iluminación en tiempo real, y elementos en los circuitos que reaccionan a las colisiones con el coche.



COLIN MCRAE: DIRT EN PS3

Codemasters da un giro espectacular a su franquicia estrella

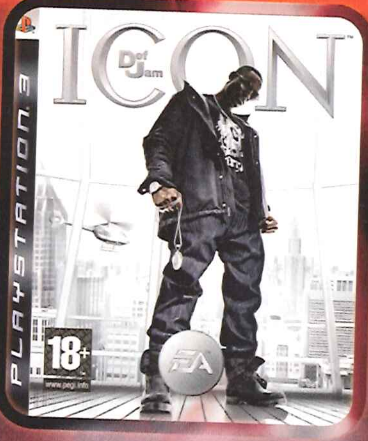
DAÑOS. Las carrocerías de los vehículos se verán afectadas por un complejo y realista sistema de daños gracias al motor gráfico Neon.

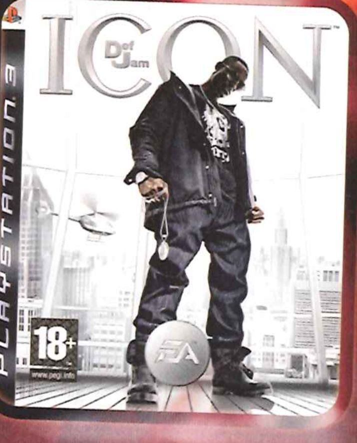
NEON. Así se denomina el nuevo motor gráfico de Codemasters para la nueva generación de hardware. Debuta con Colin McRae: DIRT y promete coches con todo lujo de detalles y entornos fantásticos.



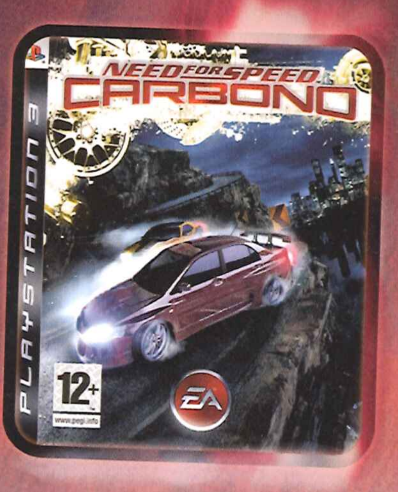
GREEN® COAST
va contigo
Él.
Sobrecamisa, 45,90€
Camiseta de manga larga, 19,90€
Pantalón, 39,90€
Ella.
Top, 9,90€
Mini-short, 19,90€
ADO
Patrocinador del Equipo Olímpico Español
Sólo en
El Corte Inglés

Def Jam® Icon

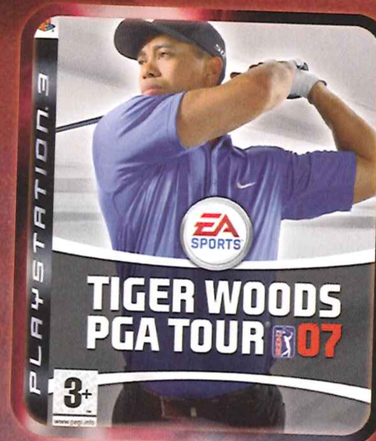




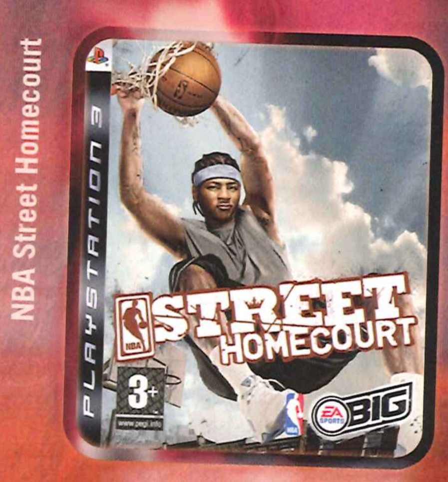
Need for Speed™ Carbono



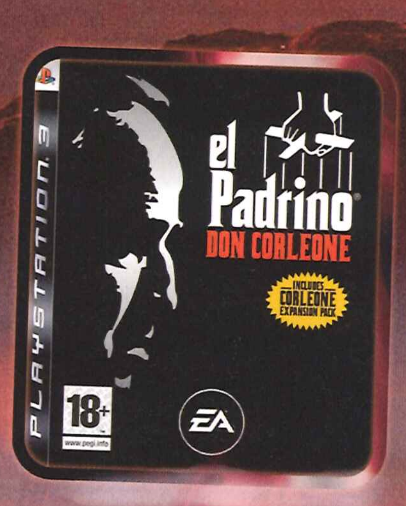
Tiger Woods PGA Tour® 07



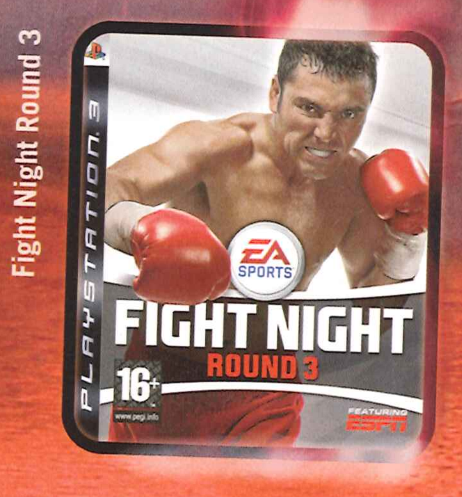
NBA Street Homecourt



El Padrino® Don Corleone



Fight Night Round 3





Disponibilidad de plataforma según título.





PSP

PLAYSTATION 3













LA NUEVA LARA. Diez años después, la heroína se presenta más atlética, femenina y sexy que nunca. En este «remake» vas a descubrir una nueva Lara Croft.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Nuevas imágenes del nivel de Egipto de la «primera» aventura de Lara Croft

PSP PS2 Ya queda menos para poner nuestras manos en el juego que conmemora el décimo aniversario del nacimiento de Lara Croft, será el próximo mes de mayo. De hecho, en el próximo número váis a poder disfrutar de un adelanto del juego.

Desde que Toby Gard viera como su creación tomaba forma con apenas 400 polígonos en **PSone** allá por 1996, hasta la escultural recreación con 7.000 polígonos de **Crystal Dynamics** para ***Tomb Raider: Anniversary*** ha llovido mucho. Y todos aquellos que disfrutamos con el debut de esta arqueóloga, nos comemos las uñas pensando en cómo habrán reproducido con el motor gráfico de *Tomb Raider Legend* alguno de los momentos más espectaculares como la aparición del T-Rex. De momento, tenemos que conformarnos con unas cuantas pantallas del nivel que transcurre en Egipto. Seguro que a más de uno le trae viejos recuerdos a la memoria. Mientras tanto, y para hacer más llevadera la espera, puedes ir echándole un vistazo a los trailers y la información que va desvelando **Eidos** en la página oficial de la saga de Lara Croft, www.tombraider.com.







ESFINGES Y RUINAS. Aquí tienes una pequeña selección de imágenes, para que te hagas una idea de lo que te espera en los escenarios que transcurren en tierras egipcias. Momias, panteras negras y cocodrilos son algunas de las criaturas que pueblan las ruinas que dejaron los faraones.







Monster Hunter Freedom 2.

PSP **Capcom** planea lanzar el juego en territorios PAL para septiembre. Basado en *Monster Hunter 2* para **PlayStation 2**, la aventura tiene un 50% más de contenido que la primera entrega y vuelve a hacer hincapié en el modo para cuatro jugadores vía ad hoc. Aunque también hay misiones en solitario.

DBZ: SHIN BUDOKAI 2

Son Goku en edición portátil

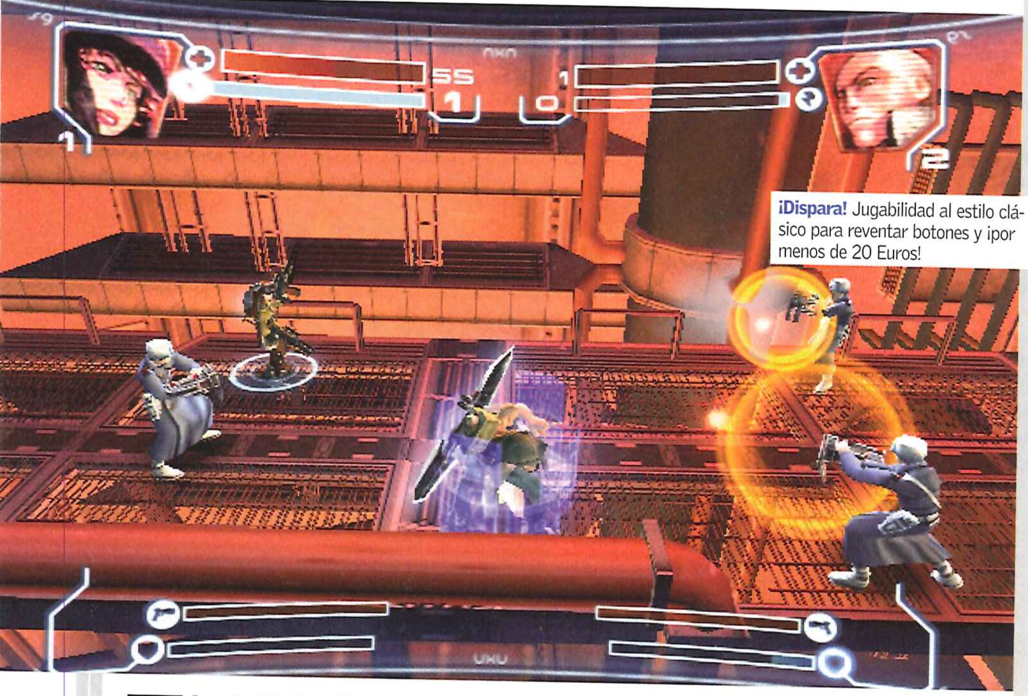
PSP **Dimps** realizó un trabajo fantástico a la hora de desarrollar la primera entrega de *Dragon Ball Z: Shin Budokai* para **PSP**. Fue uno de los títulos más vendidos para la consola durante 2006. Este año recuperan la misma mecánica de intensos combates inalámbricos entre dos jugadores, realizando maniobras imposibles y que ahora alcanza un nuevo nivel gracias a 50 nuevos ataques. Además, los jugadores van a poder elegir personaje entre héroes y villanos de *DBZ*, *Dragon Ball GT* y *Dragon Ball*.





Más Naruto en mayo. De nuevo Atari acercará a Europa las aventuras del aspirante a Ninja con el poder del Espíritu del Zorro de las Nueve Colas dormitando en su interior. Naruto: Uzumaki Chronicles opta por el género de aventuras, siguiendo la trama a lo largo de diferentes misiones en un cuidado entorno 3D y con el encanto de la serie de TV.

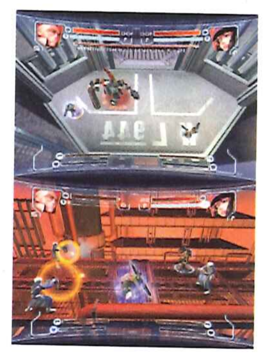




¡Dispara! Jugabilidad al estilo clásico para reventar botones y ipor menos de 20 Euros!

THE RED STAR, SABOR A CÓMIC

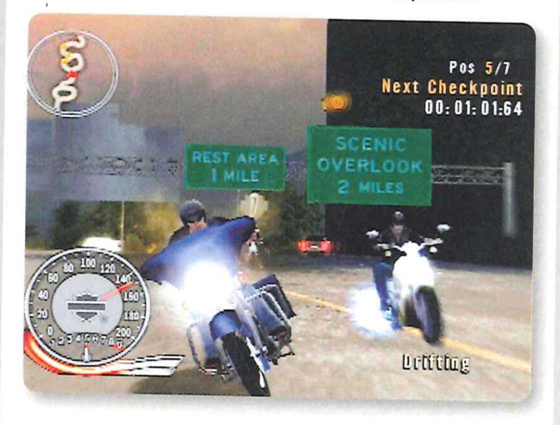
Take 2 distribuirá el juego basado en el cómic homónimo de Archangel Studios



La novela gráfica de Christian Gossett nos traslada a una Unión Soviética alternativa, bajo la influencia del poder militar y la magia más arcana. ***The Red Star***, para **PlayStation 2**, rescata el espíritu clásico de un *shooter* 2D pero con gráficos en tres dimensiones. Hay tres personajes a tu disposición, cada uno con sus armas y estilo de lucha característico. El juego permite que dos personas vivan la aventura en modo cooperativo. Algo que sin duda no estará de más, porque ***The Red Star*** no te da un segundo de respiro, la acción apenas se resiente y tendrás que permanecer atento al 100% para eliminar soldados de la U.R.S.S. y desenmascarar a Imbhol, el Señor Oscuro que junto al Recolector de Almas tiene bajo su yugo al país. El juego se pone a la venta en abril al atractivo precio de 19,99 €.

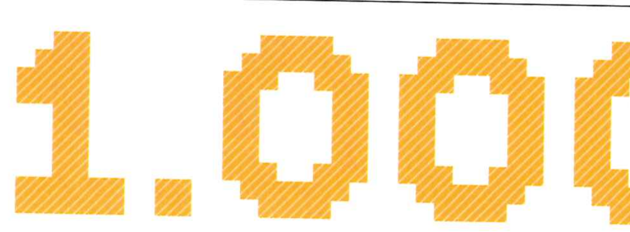
Activision motoriza tu PlayStation 2

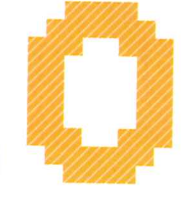
Harley Davidson: Race To The Rally, rescata el espíritu motero recorriendo Estados Unidos de costa a costa por rutas clásicas, a bordo de 20 modelos reales de *Harley Davidson*. Por otro lado, ***Pimp My Ride***, está basado en el programa de *tuning* de *MTV*. Ambos títulos están ya disponibles y a un PVP-R de 19,95 €. ¡No te los pierdas!












Cuando Richard Marks concibió **EyeToy** como una forma de ampliar el espacio de juego al salón de casa, muy pocos podían esperar que tuviera semejante acogida. En la primera semana de marzo, el accesorio superó el millón de unidades vendidas en España.


Basado en el Parkour
FREE RUNNING
ENTER
ARTE URBANO
EN MOVIMIENTO
A la venta para PlayStation®2 (30/03/07) y PSP™ (13/04/07)
www.freerunning.com
P.V.P. RECOMENDADO:
• 29,99 € (PS2)
• 39,99 € (PSP)
DISTRIBUIDO POR
7+
www.pegi.info
PlayStation®2
PlayStation®Portable
REBELLION
Reef Entertainment
adidas
TAKE TWO INTERACTIVE
Free Running © and ® 2007 Rebellion. Free Running and the Free Running logo are trademarks of Rebellion. All rights reserved. © Reef Entertainment 2005. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. "PlayStation", "PSP", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



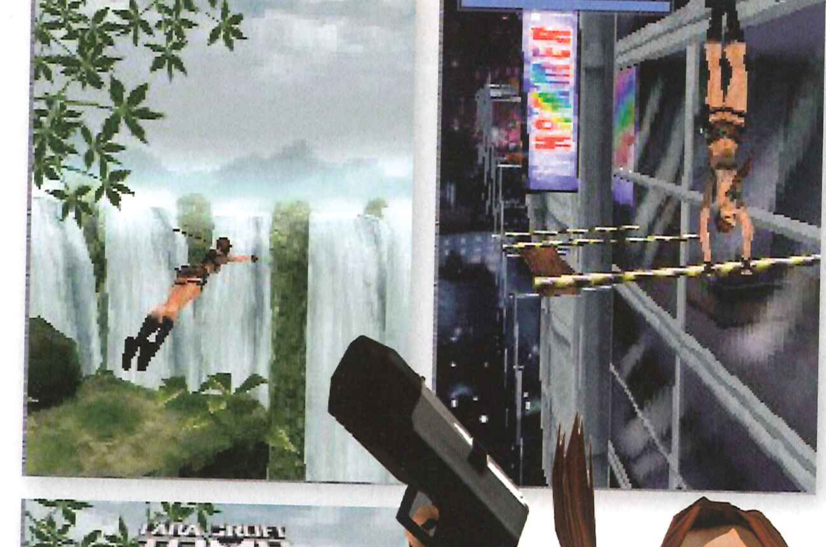
TOMB RAIDER LEGEND

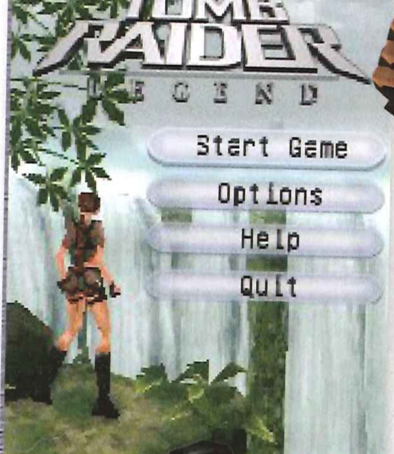
El paso definitivo

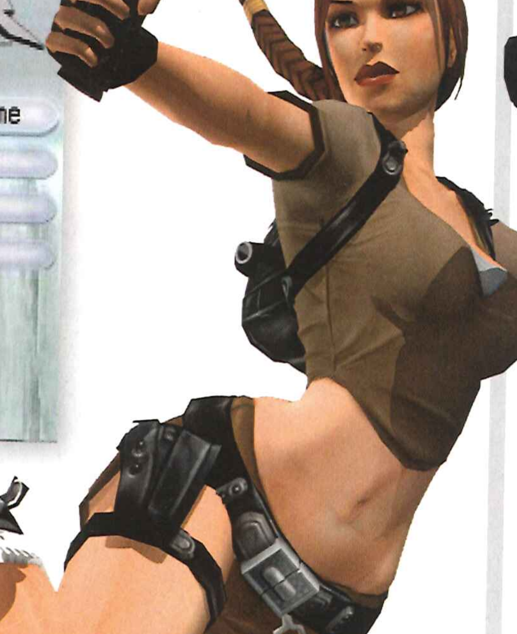
La adaptación a móviles del excelente *Tomb Raider Legend* de consolas y PC supone la consolidación definitiva de los juegos 3D para móviles. Atrás quedan las aventuras anteriores de Lara, 2D, con las limitaciones que imponía la ausencia de profundidad. La amplia gama de movimientos del personaje, los escenarios y la animación despliegan todo su esplendor en móviles con capacidad 3D recreando parte de los niveles del juego original (por razones evidentes de espacio es imposible que estén todos).

Así, la aventura sigue el mismo guión y recoge los escenarios clave de ***Legend***, comenzando en los rascacielos de Tokio con un nivel que es toda una declaración de las ambiciosas intenciones del juego. Las mecánicas son muy similares a las de consola, incluido el uso del gancho, así como las habilidades acrobáticas de Lara, que corre, salta, trepa, se descuelga, dispara...

Tomb Raider Legend es un imponente ejemplo de las grandes posibilidades que las nuevas generaciones de móviles pueden ofrecer en el terreno de los videojuegos. Sencillo de jugar, gráficamente impactante y con una jugabilidad que nada tiene que envidiar a otras plataformas.









SI TE GUSTÓ...
PRINCE OF PERSIA
o los anteriores Tomb Raider, vas a alucinar con Legend.



NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

↑ El primer juego que demuestra el potencial de las 3D en móviles.

↓ No hemos encontrado nada negativo.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,8	9,5	9,8	9,7
Siendo el primero de una nueva generación, TRL deja el listón bastante alto.	También en este apartado se deja sentir una notable mejora que incluye efectos.	Un control fácil y unas mecánicas de juego tomadas directamente de consola.	





01 ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.





EA SPORTS NBA LIVE 07

El rey de la cancha

Aunque en móviles es relativamente reciente, la saga *NBA Live* lleva trece años recreando la emoción del baloncesto de alto nivel en las diferentes plataformas. Esta nueva edición que nos llega, incluye los 30 equipos diferentes de la NBA con sus más de 400 jugadores, partidos de cinco contra cinco y canchas muy vivas. El modo Temporada, sin duda, es la estrella de un juego completo como ningún otro y que posee una espectacular cantidad de animaciones para presentar unos movimientos de gran realismo.

SI TE GUSTÓ... **NBA LIVE 06** o cualquier otro juego deportivo, Live 07 te llevará a nuevas cotas.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVIESTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

 Mejora todos los aspectos técnicos de su predecesor y actualiza la temporada.

 Los controles de defensa no son tan buenos como los de ataque.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	SONIDO
9,5	9,5	9,0	9,3
Está a la altura del mejor juego de básquet en móviles, ya sea tanto en 3D como en 2D.	Impresionante en la versión 3D, que incluye comentarios de jugadas.	Este NBA Live es muy sencillo de manejar aunque es algo engorroso en la defensa.	







1 TOMB RAIDER LEGEND Por fin Lara Croft da el salto a 3D.



2 ORCOS Y ELFOS Rol fantástico de los creadores de Doom.



3 LOS SIMS 2 MASCOTAS Adopta mascotas en tu móvil.



4 2007 REAL FOOTBALL El juego de fútbol más completo.



5 PROJECT GOTHAM RACING Un innovador juego de carreras.



6 RAYMAN 4 Uno de los mejores plataformas.



7 LOS SIMS 2 Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



8 GHOST RIDER ¡El superhéroe más temible se enfrenta al infierno!



9 DAKAR 2007 Supera las etapas del rally más duro.

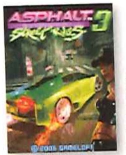


10 MEDAL OF HONOR Enfréntate solo a la élite del ejercito alemán.





1 RETO MENTAL ¡El compañero ideal de tu cerebro para estimular las neuronas!



2 ASPHALT 3 STREET RULES ¡El mejor juego de carreras en el móvil, velocidad como nunca!



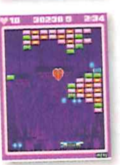
3 WORMS ¡El clásico Worms vuelve a la carga con una nueva versión!



4 2007 REAL FOOTBALL ¡Ha vuelto el mejor juego de fútbol con Puyol, Gerrard y Vieira!



5 LOS SIMS 2 MASCOTAS Adopta un cachorro, enséñale trucos y dale el amor que merece.



6 BLOCK BREAKER DE LUXE Los años 80 vuelven con este clásico rompeladrillos.



7 LOS SIMS 2 Igual que en tu PSP o PS2, ahora en móvil.



8 EA SPORTS FIFA 07 ¡Descárgate FIFA 07 este mes y podrás ganar la nueva PS3!



9 PANG El gran clásico de las recreativas en tu móvil.



10 TETRIS Rechaza las imitaciones y descárgate el auténtico Tetris.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A **EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS** PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS



NOTICIAS MOVISTAR

ESPADAS Y BRUJERÍA

El genial John Carmack, de **id Software**, se lanza de lleno a los videojuegos para móviles con *Orcos y Elfos*, un título que retoma el motor de *Doom RPG* para presentar un universo de fantasía al más puro estilo de los clásicos de *Dungeons & Dragons*, aunque sin licencia de por medio. El título presenta mecánicas similares a las de *Doom RPG* y un aspecto visual soberbio, así como una extraordinaria cantidad de horas de juego: por encima de ocho.



MEET THE ROBINSONS

La nueva película de animación de Disney, *Meet The Robinsons*, presenta a un científico que inventa una máquina con la que encontrar a su madre para reunirse con ella. El malvado de turno se la roba y Lewis, el científico, conoce a un extraño individuo llamado Wilbur Robinson con el que viajará en el tiempo. Puedes acompañarles con el videojuego ya disponible para tu móvil.



Envía GHOST al 404

Y descárgate el **JUEGO DE GHOST RIDER**, entrarás en el sorteo de una Scooter YAMAHA JOG R 49 CC

02 SELECCIONA JUEGOS Una vez dentro de emoción, si tienes un terminal compatible, podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido, déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego, y tras aceptar el precio, se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

05 ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

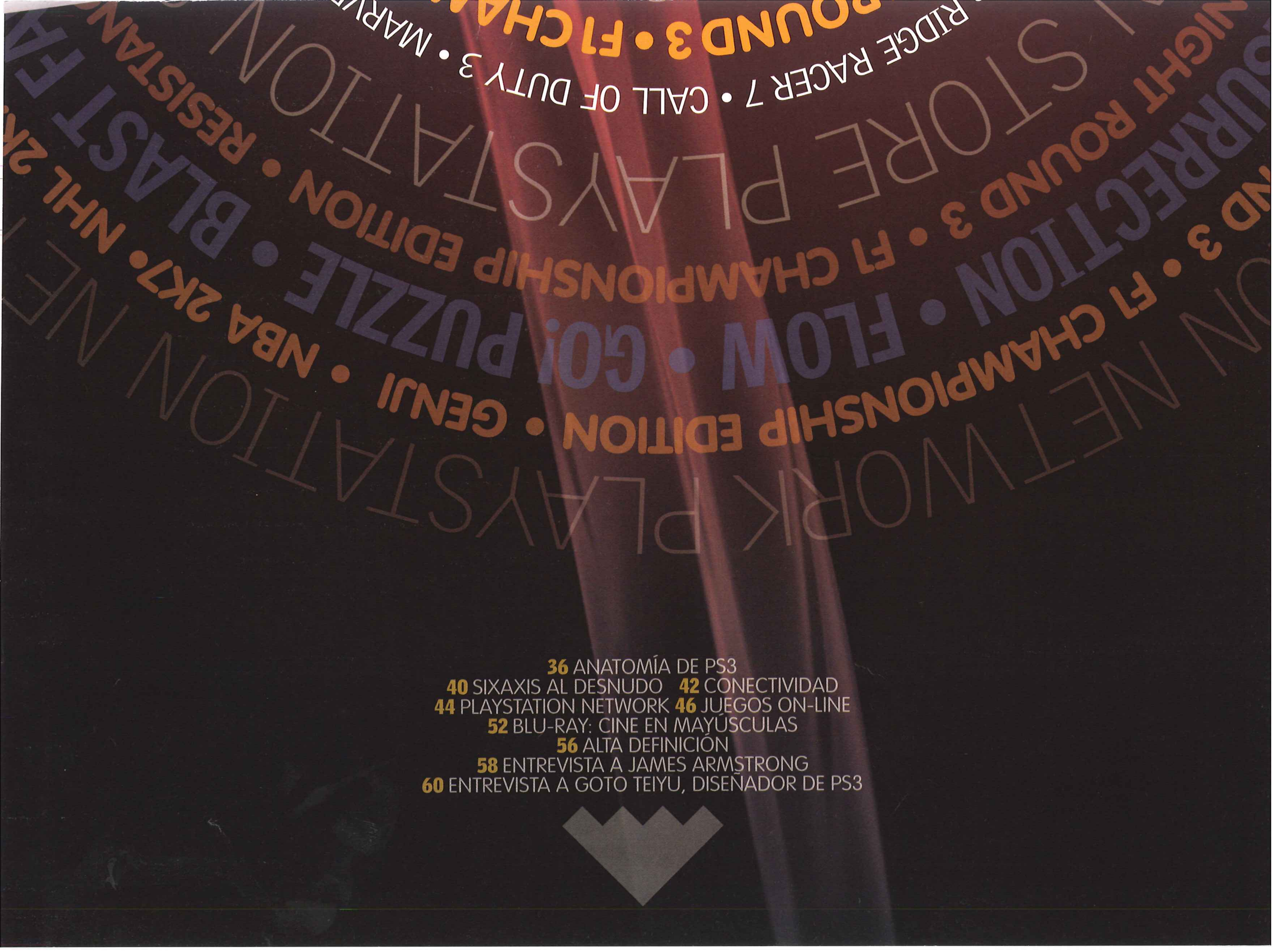
609 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

BIENVENIDOS A PLAYSTATION 3

PS3

Lo que hay que saber sobre el Blu-ray y la Alta Definición

GENJI: DAYS OF THE BLADE • FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION • MOTORSTORM • FIGHT NIGHT • VIRTUA FIGHTER 5 • FALL OF MAN • RESISTANCE: FALL OF MAN • MOSTORSTORM • TEKKEN 5 DARK RESURRECTION • GO! PUZZLE • FLOW • TURISMO HD • PROJECT 8 • SÁCALE PARTIDO A LAS POSIBILIDADES • ASÍ SE JUEGA CON EL SIXAXIS • STORE PLAYSTATION


PLAYSTATION NETWORK
PLAYSTATION STORE
F1 CHAMPIONSHIP EDITION • GENJI • NBA 2K7 • NHL 2K
FLOW • GO! PUZZLE • BLAST
RESURRECTION
F1 CHAMPIONSHIP EDITION • RESISTANCE
NIGHT ROUND 3 • F1 CHAMPIONSHIP EDITION
RIDGE RACER 7 • CALL OF DUTY 3 • MARVEL
ROUND 3 • F1 CHA

LOS 10 MANDAMIENTOS DE PS3.

1 AMARÁS AL BLU-RAY SOBRE TODOS LOS FORMATOS. POR SU GRAN CAPACIDAD A LA HORA DE ALBERGAR JUEGOS Y PELÍCULAS.

2 NO TOMARÁS EL NOMBRE DEL SIXAXIS EN VANO. PORQUE SE DEBE A LOS SEIS EJES DEL SENSOR DE MOVIMIENTO DEL MANDO.

3 SANTIFICARÁS LAS DESCARGAS DE PLAYSTATION STORE. QUE SIEMPRE TIENE ALGO NUEVO QUE OFRECERTE.

4 HONRARÁS A PS2 Y PSONE. GRACIAS A LA RETROCOMPATIBILIDAD.

5 NO MATARÁS... A MIEMBROS DE TU MISMO CLAN. UNA DE LAS CLAVES DEL JUEGO ON-LINE.

6 NO TE PERDERÁS INTERNET EN 1080P. DE LA MANO DEL NAVEGADOR INTEGRADO DE PS3.

7 NO HURTARÁS LA PSP A TU HERMANO PARA CONECTARLA CON PS3. QUE SABEMOS QUE TÚ TIENES UNA PROPIA...

8 NO DIRÁS FALSO TESTIMONIO NI MENTIRAS ACERCA DE TUS PUNTUACIONES. PORQUE CUALQUIERA PODRÁ CONSULTARLAS EN EL RANKING ON-LINE.

9 NO CONSENTIRÁS QUE SE QUEDEN ARCHIVOS MULTIMEDIA FUERA DE TU DISCO DURO. ALMACENA EN ÉL TODAS TUS FOTOS, VÍDEOS Y MÚSICA.

10 NO CODICIARÁS LA TELEVISIÓN FULL HD DE TU VECINO. AUNQUE SEA LA MEJOR FORMA DE DISFRUTAR DE PS3.

ANATOMÍA DE PS3

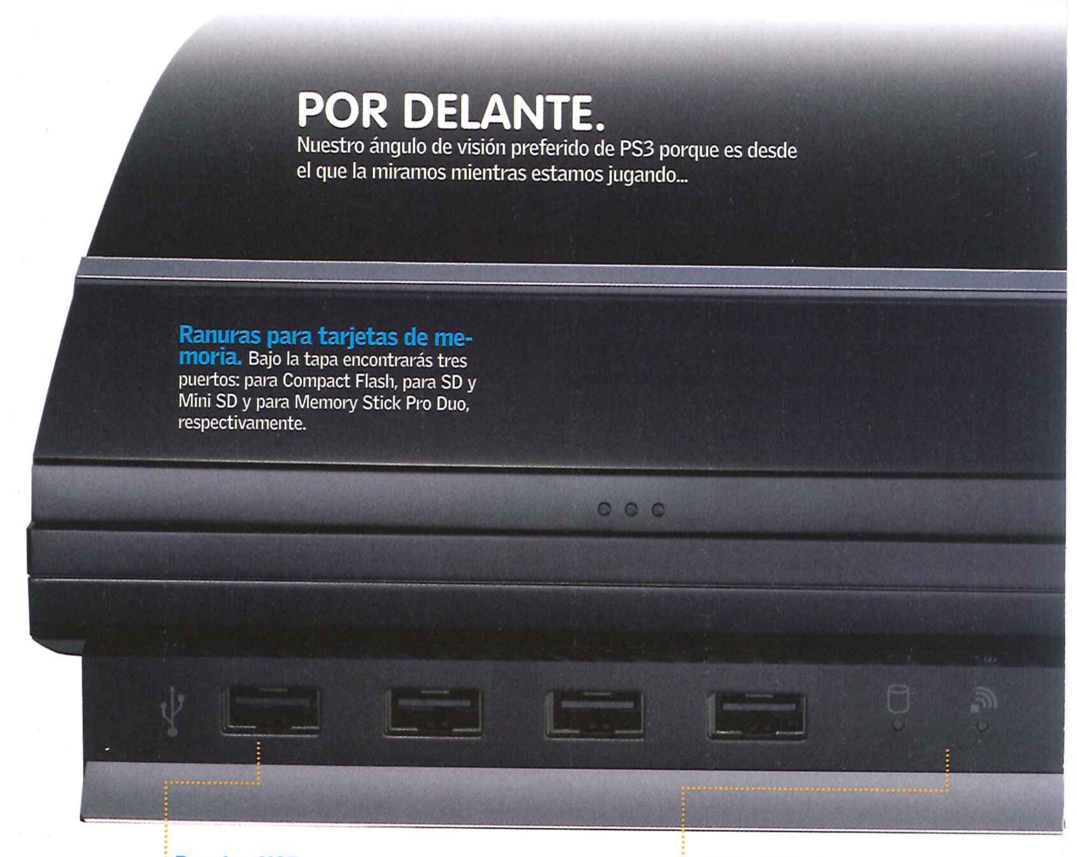
CONOCE CADA BOTÓN, CADA CONECTOR, CADA CABLE... Y ENTÉRATE TAMBIÉN DE QUÉ OCULTA EN SU INTERIOR

Antes de adentrarnos en el fascinante mundo de posibilidades multimedia de **PS3** y de todos sus juegos, convendría detenerse en la consola en sí, una máquina de elegante diseño, acabado satinado y unas dimensiones que no se corresponden con el inmenso potencial que oculta en su interior.

Sus medidas exactas son 32,5 cm. de ancho por 9,8 cm. de alto y 27,4 de profundidad y tiene unos cinco kilogramos de peso. En su corazón descansa el potentísimo *chipset Broadband* y *RSX*, una tarjeta gráfica que hace palidecer a todas sus rivales.

Pese a todo, **PlayStation 3** no se olvida de sus usuarios y, pensando en ellos, combina su tecnología punta con una sencillez de manejo que la convierte en un aparato accesible hasta para todos aquellos que aún tratan de resistirse a la técnica.

Además, se integra perfectamente con el resto de aparatos de tu hogar: utiliza la **PSP** para acceder a distancia a los contenidos de tu disco duro, descarga clásicos de **PSone** reconvertidos al formato portátil, descarga a tu disco duro toda la música de tu mp3 conectándolo vía USB, interactúa con tus dispositivos *Bluetooth* o pasa todas tus fotos desde tu cámara o tarjeta de memoria.



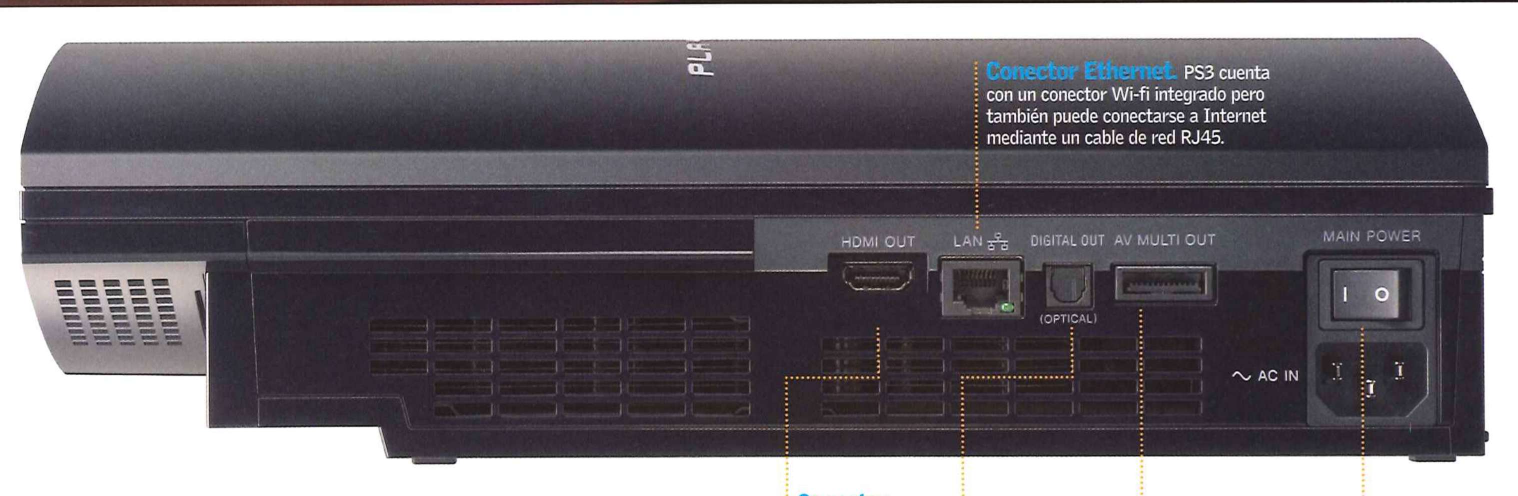
POR DELANTE.

Nuestro ángulo de visión preferido de PS3 porque es desde el que la miramos mientras estamos jugando...

Ranuras para tarjetas de memoria. Bajo la tapa encontrarás tres puertos: para Compact Flash, para SD y Mini SD y para Memory Stick Pro Duo, respectivamente.

Puertos USB. Sirven para conectar a la consola dispositivos USB como reproductores mp3, cámaras digitales, teclados... o para cargar el propio Sixaxis.

Leds de acceso. La luz de la izquierda indica que la consola está leyendo del disco duro y la de la derecha que está conectado a la red.



Conector Ethernet. PS3 cuenta con un conector Wi-fi integrado pero también puede conectarse a Internet mediante un cable de red RJ45.

POR DETRÁS.

PlayStation 3 tiene las espaldas bien cubiertas de cara al futuro pero sin olvidar que vivimos en el presente: sus salidas de Alta Definición conviven con la de Vídeo AV y la conexión de red para poder conectarnos a Internet aunque aún no tengamos Wi-Fi.

Conector HDMI. Para disfrutar de la más alta calidad de imagen y sonido conecta tu consola a una pantalla de Alta Definición.

Salida de Audio Digital. Soporta Dolby digital y DTS pero para el sonido True HD necesitarás el cable HDMI.

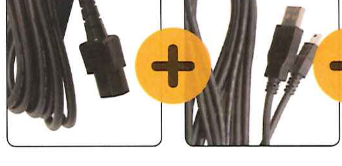
AV Multi Out. La misma salida de audio y vídeo con la que contaba PS2, podrás conectarla con ese mismo cable.

Interruptor de alimentación. Conecta o desconecta la entrada de energía de la consola.



LO QUE VIENE EN LA CAJA

Un cable de alimentación



Un cable USB-mini USB



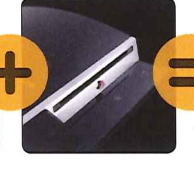
Un cable de Vídeo Multi AV



Un manual de instrucciones



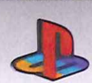
Un mando Sixaxis



Una consola PS3

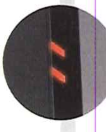




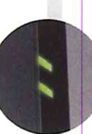


Disco duro. PS3 cobija en su interior una unidad de disco de 60 GB para almacenar imágenes, música, partidas guardadas o hasta juegos completos.

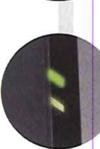
Rojo. La consola está en reposo.



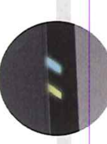
Verde. La consola está encendida pero no hay ningún disco dentro.



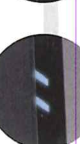
Verde parpadeante. La consola se está preparando para entrar en reposo.



Verde y azul. La consola está leyendo un disco.



Azul parpadeante. La consola está ejecutando un disco.



Ranura de disco. Empuja suavemente el disco y la consola lo cargará automáticamente... siempre que no haya otro insertado.



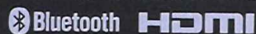
Botón Eject. Expulsa el disco o emite un sonido para indicar que no hay ninguno en su interior.

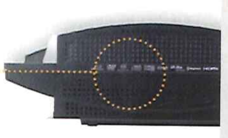
Botón Power. Sirve para encender y apagar la consola y se acciona de forma táctil.







ULTRA COMPATIBILIDAD

En su parte lateral PlayStation 3 luce con orgullo los símbolos de todos los soportes que es capaz de reconocer, de los formatos de audio que reproduce y de su conectividad y definición. Y es que la consola es capaz de reconocer discos compactos, tanto CD-ROM de PlayStation y PlayStation 2, como Audio CD y Super Audio CD. El DVD no podía tampoco quedarse fuera, tanto en todos sus formatos de vídeo como en los juegos de PlayStation 2. La joya de la corona llega con los Blu-ray, que alojan juegos de PS3 y los formatos de vídeo BD-ROM, BD-R y BD-RE (excepto en su versión 1.0). Los formatos de sonido soportados abarcan el DTS, Dolby Digital y Dolby True HD. Por último, encontramos la conectividad Bluetooth y el estándar HDMI.

PlayStation 3 aúna los mejores rasgos de sus predecedoras con la tecnología actual más puntera

CLAVES

- Una interfaz intuitiva y sencilla para cualquier usuario.
- Permite acceder rápidamente a todas las opciones multimedia.
- La arquitectura de los menús es idéntica a la de PSP.

XROSS MEDIA BAR.

Aunque este grupo de palabras pueda sonar un poco raro en nuestro idioma, las cosas se clarifican si decimos que se refiere a la intuitiva interfaz que PlayStation 3 ha heredado de la pequeña PSP y que pone todo el universo multimedia al alcance de un par de «clics».










Usuarios. Aquí es donde podrás crear perfiles para que cada jugador guarde las partidas con su nombre. Puedes asignar un avatar a tu perfil para que lo vean los demás usuarios.

Ajustes. Configura todos los parámetros de la consola, como fecha y hora, resolución del monitor... o hasta podrás actualizar el firmware de tu PSP.

Foto. Podrás navegar a través de las imágenes de tu cámara digital, de tu tarjeta de memoria o de las contenidas en el disco duro y verlas en 1080p.

Música. Aquí encontrarás las pistas que hayas obtenido desde tus CD originales o los que hayas comprado en la PlayStation Store. PS3 soporta los formatos MP3, AAC y ATRACT.

Vídeo. PS3 soporta los principales soportes de discos de vídeo, incluyendo BD-ROM, BD-R, BD-RE, DVD-Vídeo, DVD-VR, DVD+VR y AVCHD.

Juego. El centro lúdico de PS3

DISCO: Aparece si hay un juego dentro de la consola.

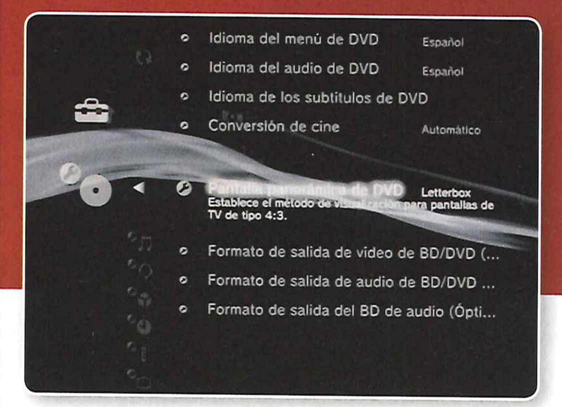
DATOS GUARDADOS: Donde se almacenan los datos de tus partidas.

DATOS DEL JUEGO: Determinados datos que los juegos copian en el disco duro de PS3.

MEMORY CARD: Accede a las tarjetas de memoria de PS2 y PSone.

Red. Desde aquí podrás acceder al universo On-line de PS3 a través del navegador y PlayStation Store, que te detallamos unas páginas más adelante. También es el lugar donde podrás conectar la consola con PSP.

Amigos. Crea una cuenta en PlayStation Network y agrega amigos a tu lista para enviar y recibir mensajes (o bloquéales para todo lo contrario).



A TU MEDIDA

Desde el menú Ajustes podrás configurar todos los parámetros relativos al sistema, a la reproducción de audio y vídeo, buscar dispositivos Bluetooth al alcance, preparar la instalación de un nuevo sistema operativo o determinar el tipo de pantalla que posees, configurar el headset para chatear, establecer el idioma del diccionario e introducir tus propios términos... La ventaja es que todo queda asociado al perfil para que cada usuario pueda definir su configuración preferida y quede grabada en la memoria de PlayStation 3.



Cómo introducir texto

La interfaz de introducción de texto de PS3 es muy similar a la de los teléfonos móviles e idéntica a la de PSP, incluyendo un texto predictivo que te facilitará la tarea de escribir las palabras más frecuentes. En cualquier caso, siempre puedes conectar un teclado a través de USB.



¿Por qué valoramos más las cosas
cuando nos cuestan mucho y no al revés?







¿dónde? ¿cuándo? ¿cómo? ¿por qué?

Nuevo KIA cee'd con todo el equipamiento que esperas y el que no esperas por 14.385€**

ABS • EBD (Sistema de Reparto de Frenada) • BAS (Sistema de Asistencia a la Frenada) • TCS (Control de Tracción) • ESP (Control de Estabilidad) • 6 airbags • Sensores de parking • Retrovisores plegables • Llantas de aleación de 17" • Radio CD + MP3 con mandos en el volante • Cargador de CD´s • Conexión USB AUX • Navegador • Ordenador de abordo • Climatizador • Sensores de lluvia y luces • Volante y palanca de piel • Faros antiniebla • Guantera refrigerada • 7 años de garantía • Equipamiento según versiones



www.kia.es

infokia: 902 283 285

**PVPR de cee´d 1.4 CVVT Concept en P y B. (IVA, IM, Plan prever y transporte incluidos). Gama cee´d: emisiones CO_2 de 125 a 165 gr/km. Consumo combinado de 4,7 a 6,4 l/100km.
*Garantía cee´d 7 años/150.000 Km para la cadena cinemática y 5 años/150.000 Km para el resto del vehículo. Consultar manual de garantía cee´d.

SIXAXIS AL DESNUDO

TE MOSTRAMOS LOS SECRETOS DEL SUCESOR DEL YA MÍTICO DUALSHOCK 2: COMPARTE SU DISEÑO, PERO LE AÑADE FUNCIONALIDAD

BOTÓN PS
Este botón te permitirá encender y apagar el mando y la consola e ir al menú principal directamente. Si lo dejas pulsado durante más de dos segundos podrás comprobar el nivel de carga de la batería en pantalla.

STICKS ANALÓGICOS
Prácticamente idénticos a los del DualShock 2 en aspecto, pero más precisos. Mientras que los analógicos de PS2 poseen una precisión de 8 bits, la del Sixaxis es de 10 bits.

secretos

- Sony no descarta la creación de un nuevo Sixaxis con vibración.
- En Japón lo llaman «Roku Jiku Sensi», (sensor de seis ejes).
- El primer título mostrado en el E3 para el Sixaxis fue WarHawk.

MÁS LIGERO
La eliminación de los motores de vibración y la utilización de componentes electrónicos de gran precisión hacen que el Sixaxis sea el mando más ligero y complejo de la historia.

BATERÍA RECARGABLE
El Sixaxis está alimentado por una batería recargable que ofrece unas 30 horas de juego ininterrumpido. Podrás conectar y desconectar el cable de carga en cualquier momento.

ERGONÓMICO
El diseño del DualShock 2 se ha conservado para el Sixaxis debido a su gran ergonomía y a que constituye uno de los símbolos más característicos de PlayStation.

CONEXIÓN MINI-USB
El conector te permitirá conectar el Sixaxis a PlayStation 3 para recargar su batería o, si lo deseas, para jugar «a la antigua» (con cable).

INDICADORES LED
A través de estos cuatro leds, el mando te informará del número de jugador al que corresponde y de su estado (cargando, sin batería...).

BOTONES L Y R
Los botones L1 y R1 no han cambiado, pero L2 y R2 tienen mayor recorrido, en forma de gatillo, para aprovechar su capacidad analógica.

¿por qué se llama sixaxis?



1. GIRO
Los simuladores, en especial los de vuelo, se beneficiarán de este sistema de control.



2. TRASLACIÓN
Sube el morro del avión, haz un manual (skate)... las posibilidades son infinitas.



3. ROTACIÓN
Este sistema es perfecto para pilotar vehículos a modo de volante.



4. HORIZONTAL
Empuja, tira, lanza... especialmente útil para quitarse nazis de encima en COD3.



5. LATERAL
Modifica tu posición lateral en cualquier juego de la forma más intuitiva posible.



6. VERTICAL
Salta, agáchate, ponte en pie... genial para perspectivas en primera persona.





PATROCINADOR DEL EQUIPO
SPAIN'S Nº1 APRILIA







JORGE LORENZO
CAMPEON DEL MUNDO 250 CC



USO A DISTANCIA

PlayStation 3 incluye una peculiar característica que convierte tu **PSP** en una **PS3** portátil. Configura las dos consolas y arranca el modo Uso a Distancia. Desde tu **PSP** te podrás mover por el *XMB* de **PS3**, escuchar los MP3 que haya en su disco duro o en cualquier tarjeta introducida en el lector, ver las fotos del mismo modo e incluso reproducir los vídeos que haya en tu **PlayStation 3**. También podrás navegar por Internet con el completísimo navegador de **PlayStation 3**.

CLAVES

- Es una lástima, pero no podrás reproducir ni juegos, ni demos ni Blu-ray desde tu PSP.
- Tendrás que tener una versión de firmware en tu PSP superior a la 3.0 para utilizar el modo Uso a Distancia.

CONECTIVIDAD SIN LÍMITES

LA POSIBILIDAD DE VER VÍDEOS EN VARIOS FORMATOS, VER FOTOS Y ESCUCHAR FICHEROS DE AUDIO DE TODO TIPO DE TARJETAS Y DESDE DIFERENTES DISPOSITIVOS, CONVIERTE A PLAYSTATION 3 EN EL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO DEFINITIVO.



¿SE CONECTA?

Ponemos a prueba varios dispositivos con las mismas posibilidades de conexión que PS3 (cable e inalámbrica) para comprobar de lo que es capaz la consola de Sony en lo que respecta a compatibilidad y conectividad.



MÓVILES. El intercambio de datos a través de *BlueTooth* no ha resultado satisfactorio en ningún caso. **PS3** y los móviles *BlueTooth* no se entienden (todavía). Si tu móvil se puede conectar a través de USB no habrá problemas.



CÁMARAS DIGITALES. La gran mayoría de las cámaras pueden conectarse a **PS3** para abrir las fotografías y los vídeos desde el *XMB*. Si tu cámara necesita la instalación de unos controladores en tu ordenador para funcionar, no lo hará en **PlayStation 3**.



USB STICKS. Todas las memorias USB del mercado actual son compatibles con **PlayStation 3**. Desde el *XMB* podrás abrir ficheros de audio, reproducir vídeos (preferiblemente en formato MP4) y ver todas las fotos que tengas guardadas en el USB *Stick*.



VIDEOCÁMARAS. Las cámaras en formato DV y Mini-DV, a pesar de ser digitales, no permiten la visualización, copia o edición del contenido de las cintas. Eso sí, si permite hacer fotos y vídeos en una tarjeta de memoria, podrás verlos sin ningún problema.



REPRODUCTORES MP3. Como era de esperar, el enrevesado formato con el que **Apple** guarda los ficheros de audio en el *iPod* los hace ilegibles para **PS3**, pero si tu reproductor guarda los ficheros en su formato íntegro, podrás reproducir tu música desde **PS3**.



Lector de tarjetas. La versión europea de la consola (en Japón y Estados Unidos es el modelo «caro»), incluye un útil lector de tarjetas oculto por una pequeña trampilla junto al lector *Blu-ray*. Si tu reproductor MP3, teléfono móvil, cámara o videocámara digital utiliza *Memory Stick*, *Memory Stick Pro Duo*, *SD Card*, *Mini SD* o *Compact Flash*, puedes sacar la tarjeta y conectarla a **PlayStation 3** directamente. Desde el *XMB* de la consola podrás ver todas las fotos (girarlas, hacer un pase de diapositivas con ellas...), reproducir audio si está en un formato compatible con **PS3** e incluso reproducir los vídeos que tengas grabados en la tarjeta. En ocasiones es más cómodo conectar el dispositivo directamente por USB, pero ésta es una opción muy a tener en cuenta.



ATRAPADOS EN LA RED. PlayStation 3 te permitirá navegar por Internet desde tu salón aprovechando toda la potencia de la Alta Definición. Además, podrás jugar On-line sin tener que pagar un Euro o descargar nuevos juegos para PS3, así como adaptaciones de juegos clásicos para PSP.

PLAYSTATION NETWORK

JUEGA ON-LINE GRATIS, DESCARGA SOFTWARE Y NAVEGA POR INTERNET

Gracias a *PlayStation Network* los usuarios de **PS3** podrán explotar toda la potencialidad On-line de la Nueva Generación. Con una conexión de banda ancha y la consola podrás acceder directamente a *PlayStation Network* y disfrutar gratuitamente del juego On-line, navegar por Internet, chatear con tus amigos o dar un paseo virtual por la *Playstation Store*.

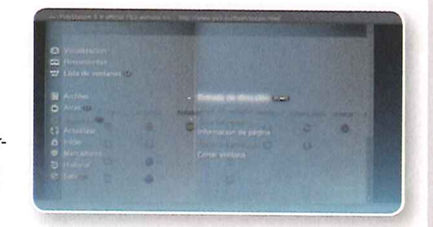
De este modo, *PlayStation Network* supone no sólo la vía perfecta para disfrutar del juego On-line sin ningún tipo de cuota, sino también un auténtico canal de distribución de contenidos digitales, que podrán ser descargados directamente en el disco duro de la consola o en cualquiera de los formatos de almacenamiento que reconoce (*Memory Stick Pro, SD Card, Compact Flash...*).

Dentro de *PlayStation Store* encontrarás todo tipo de contenidos multimedia desde juegos especialmente diseñados para ser descargados en **PS3** (en las páginas siguientes te damos los detalles de todos los que estarán disponibles el día del lanzamiento) o adaptaciones de los grandes clásicos de **PSone** en versión **PSP**, además de *demos* (o trailers) de juegos y de películas en *Blu-ray*.

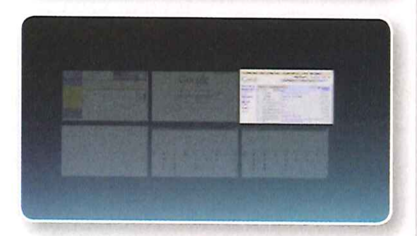
Además, la conexión de la consola a Internet será tan sencilla que nadie tendrá excusa para disfrutar de todo el universo On-line en su salón. Eso sin olvidar la posibilidad de navegar en Alta Resolución gracias a los 1080p que soporta el navegador.



¿Cuánto valen las descargas? Darte de alta en *PlayStation Network* es completamente gratuito y no tiene ningún coste de suscripción, de forma que podrás jugar en línea, descargar trailers y *demos* sin pagar nada. El precio de los juegos descargables oscilará entre los 2,99 y los 9,99 Euros, y el resto de contenidos de pago de *PlayStation Network* (nuevas armas, niveles, personajes...) costarán de 0,99 euros en adelante, según el valor de la descarga.



Funcionalidades. El navegador integrado de PS3 te permite guardar tu página de inicio, lista de favoritos, historial de navegación...



Navegación por ventanas. Podrás tener hasta un total de seis ventanas del navegador abiertas a la vez e ir alternando entre todas ellas.

EL NAVEGADOR

Todos los usuarios de **PS3** que cuenten con acceso a Internet de banda ancha podrán adentrarse en la red de redes gracias al navegador basado en tecnología propiedad de **Sony** que viene integrado de serie en cada una de las consolas. Con él podrás visitar tus sitios preferidos sin preocuparte de nada ya que soporta los formatos multimedia más populares, entre los que se encuentra *Flash*. Para evitar que los más pequeños accedan a contenidos inapropiados, el navegador incluye también Control Parental que limita los contenidos según la edad del usuario.

LOS PERIFÉRICOS

Para que la experiencia On-line sea completa te vendrán muy bien unos cuantos accesorios...



EyeToy. Muy pronto PS3 contará con su propia cámara EyeToy. Mientras tanto, podrás utilizar la de PS2 para grabar vídeos y mantener videoconferencias.



Headset. PS3 es compatible tanto con el Headset de PS2 como con cualquiera que utilice la tecnología Bluetooth. Imprescindible para jugar a los FPS en red.



Ratón. Cualquier ratón USB puede conectarse a PS3 para sustituir el joystick izquierdo a la hora de mover el puntero por las páginas de Internet.

Teclado. Al igual que con los ratones, PS3 reconoce cualquier teclado que se conecte vía USB. Una herramienta fundamental para navegar por Internet o chatear.

Little Big Planet llegará en 2008, pero su demo se podrá descargar desde otoño

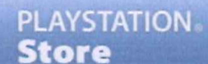
PLAYSTATION STORE

Lugar de visita obligado para descargar todo tipo de contenido multimedia: demos, trailers de películas en Blu-ray y juegos...

En la portada encontrarás siempre las últimas novedades, ya sean trailers de películas, juegos descargables, demos de juegos...

Historial de descargas. Un archivo de todos los productos que has adquirido en PlayStation Store. Si lo necesitas, podrás volver a descargarlos (aunque en la misma consola).

Carro de la compra. Funciona igual que el de cualquier otra tienda On-line, almacena los productos que vayas señalando y es el lugar desde donde descargarlos.















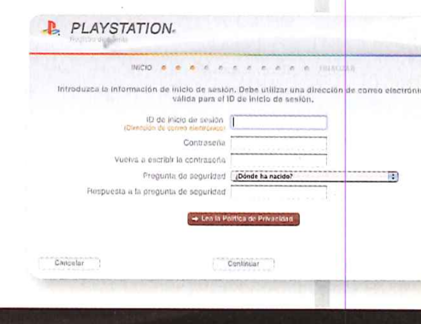



Porque a todos nos gusta probar antes de comprar, podrás descargar de forma totalmente gratuita demos de juegos de PS3, tanto de los descargables desde PlayStation Store como de los que estarán a la venta en las tiendas.

El lugar donde encontrarás los juegos descargables de PS3 y una lista de clásicos de PSone adaptados para descargarlos directamente en tu PSP.

TU NICK

Recuerda que ya puedes registrar tu nombre de usuario en *Playstation Network*. Visita la página https://account.np.ac.playstation.net/accounts/register/reg_explain.vm. Tras aceptar los términos de servicio, el acuerdo de usuario y la política de privacidad, tendrás que introducir tu nombre completo, fecha de nacimiento y dirección. A continuación, introduce un nombre de inicio de sesión y contraseña (además de una pregunta y respuesta de seguridad), y ya podrás elegir el ID con el que te identificarás en *PlayStation Network*.



los juegos en línea que vienen

LITTLE BIG PLANET

En la reciente Conferencia de Desarrolladores de Juegos de San Francisco se pudieron ver las primeras imágenes de este prometedor título. Está basado en la cooperación entre jugadores para avanzar a través de divertidos niveles, que los propios usuarios podrán diseñar y compartir.



SINGSTAR

Llegará en junio y permitirá descargar todo el catálogo de canciones de PS2 y muchas otras nuevas. Además, podrás compartir tus mejores actuaciones con la comunidad On-line del juego.



WARHAWK

Esta nueva entrega del simulador de combates aéreos ha sido diseñada únicamente para el uso y disfrute de los jugadores On-line que podrán enfrentarse en diversos tipos de batalla.



DIRECTO A TU CONSOLA. Los juegos para la nueva generación no sólo se encuentran en las tiendas, PS3 contará con un catálogo de títulos especialmente desarrollados para PlayStation Network cuyo precio oscilará entre los 2,99 € y 9,99 €.

¡GRATIS! En PlayStation Store

GRAN TURISMO HD CONCEPT

El regalo de Polyphony a los usuarios de PS3

Gran Turismo HD iba a ser un juego completo pero se quedó en proyecto. La ventaja es que nos dejó como compensación esta versión ***Concept*** que todos los usuarios de *PlayStation Network* podrán descargar de forma totalmente gratuita.

Lo que encontrarás en ella es el excelente apartado gráfico que ha hecho famosa a cada una de las entregas de la saga elevado, esta vez, a la máxima potencia gracias a una resolución que alcanza los 1080p en un monitor de Alta Definición.

Así, podrás deleitarte con el detallado paisaje de los Alpes reflejado en la carrocería de tu vehículo mientras que el sol pega sobre el asfalto del circuito de *Eiger Nordwand*. Pero que nada de esto te haga perder la concentración porque para desbloquear cada vehículo tendrás que ir completando el circuito en el tiempo marcado con el anterior.

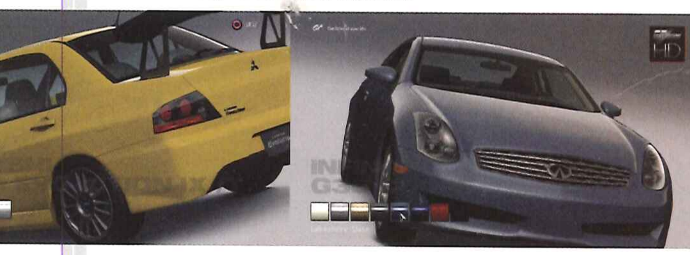
Cuando hayas conseguido los diez coches disponibles habrás desbloqueado también la modalidad *Drift*, sin duda toda una gozada para los amantes de los derrapes y la conducción extrema en el que podrás ir aumentando el número de banderas en pantalla según vayas ejecutando tus mejores maniobras.

Una experiencia de lo más gratificante con el incentivo de ver las puntuaciones en un *ranking* On-line. Y si quieres aprender la trazada óptima, echa un vistazo a los vídeos de las mejores carreras.

Ángulos de visión. Tú decides desde qué punto de vista observar la carretera: desde fuera o desde el interior del vehículo. Durante las repeticiones el número de cámaras aumenta.

Más que coches. Diez modelos reales de coches con sus respectivas versiones Tuning y la posibilidad de elegir el color de la carrocería.









FLOW

El juego más zen de la Nueva Generación

PlayStation 3 llega dispuesta a demostrar que tiene mucho que ofrecer a cualquier tipo de jugador. Buena prueba de ello es este ejercicio de relajación y deleitación estética bautizado como ***flOw*** en el que manejarás a una especie de organismo marino a través de diferentes niveles de profundidad. En ellos, hallarás otras partículas y criaturas que podrás ir anexionando a la tuya propia, configurando así su morfología.
La idea original nació de un juego en *Flash*, proyecto de fin de carrera de su creador, el prometedor Jenova Chen.

PRIMERA IMPRESIÓN

Take the red pill. Cuando tu criatura absorba una partícula azul, ascenderá un nivel. Si lo que quieres es descender a las profundidades marinas, tendrás que buscar las señaladas con una marca roja.





TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

Three, two, one... Fight!

Alta Resolución. Por menos de 10 € podrás descargarte un juego completo en 1080p.

La versión portátil de la quinta entrega de *Tekken* consiguió alcanzar unas cotas de calidad gráfica que ningún otro juego del catálogo de **PlayStation Portable** había logrado plasmar hasta el momento. Y la adaptación de este juego para **PlayStation 3** no pretende quedarse atrás , ya que ofrece una resolución de 1080p.

A nivel jugable hay que decir que no se trata exactamente del título que acabamos de mencionar, sino de la edición de recreativa y sus modos *Arcade*, Fantasma y Lucha *Vs.* Aún así, comparte algunos rasgos con la entrega portátil, como la posibilidad de visitar la tienda para intercambiar puntos de juego por complementos para personalizar el atuendo de los luchadores.

Además, se podrán encontrar dos galerías, una con diferentes películas y otra con imágenes estáticas de los diferentes personajes. Para hacerte con ellas tendrás igualmente que acumular puntos de juego.

Y como seguro que algún fanático de la saga *Tekken* se lo está preguntando, diremos que esta ***Tekken5 DR*** incluye tres versiones diferentes de Jinpachi Mishima.







BLAST FACTOR

Dispara a todo lo que se mueva

Este juego te pone a los mandos de una pequeña nave espacial desde la que tendrás que combatir con infecciones de agentes patógenos de las formas más diversas. Mueve tu navecita a través de un fluido contenido en formas geométricas y dispara directamente sobre los enemigos o utilizando el rebote de las paredes. Aunque esta mecánica pueda resultar familiar, ***Blast Factor*** presenta una ventaja añadida sobre otros títulos similares, otorgada por el sensor de movimiento del *Sixaxis* que, al agitarlo, servirá para enviar ondas expansivas.





GO! SUDOKU Y GO! PUZZLE

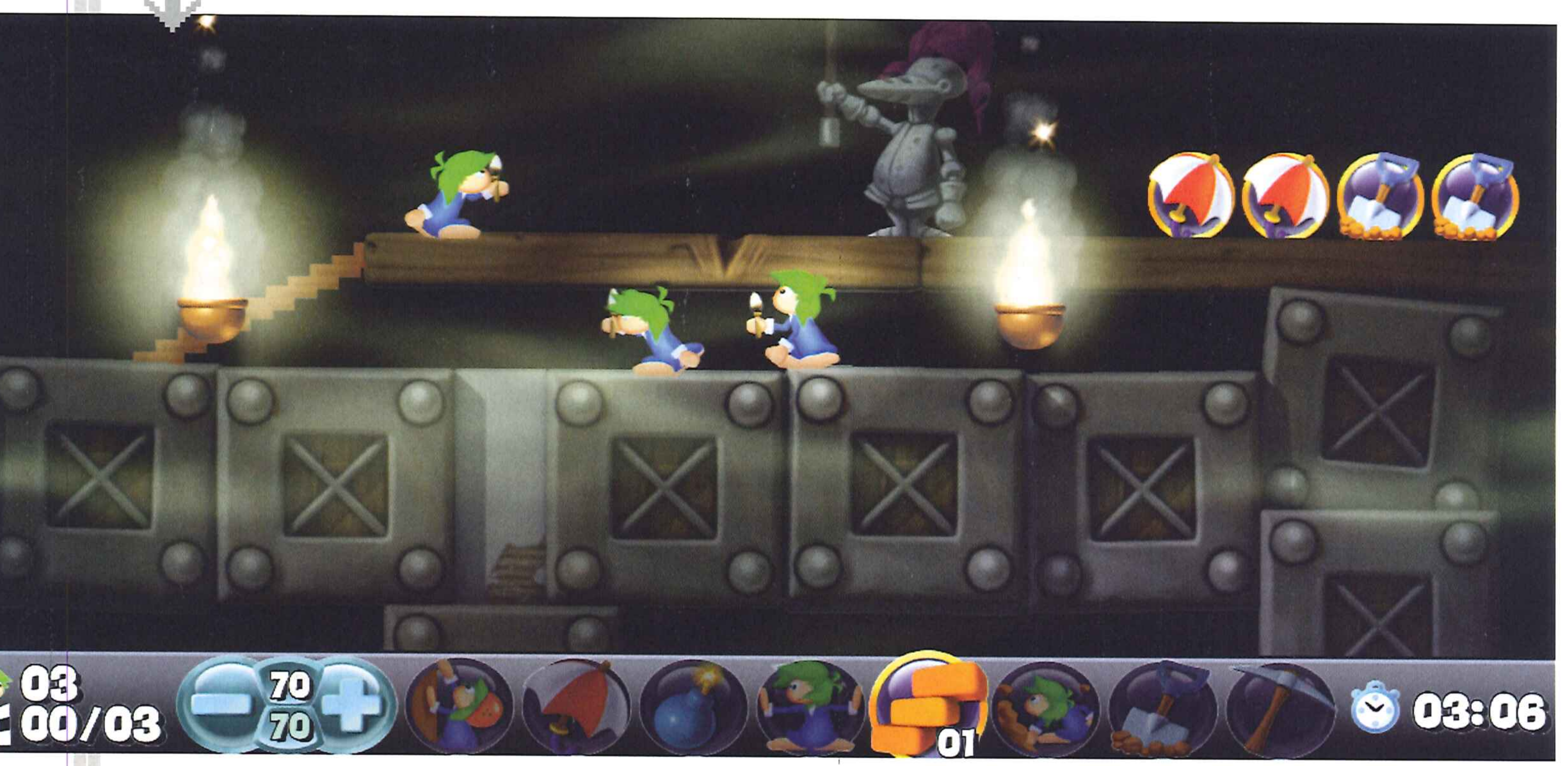
Diversión sin complicaciones

Dos opciones cuya adictividad radica precisamente en su sencillez. Por un lado, ***Go! Sudoku***, un viejo conocido de los usuarios de los **PSP** que en esta ocasión incluye más de mil tableros descargables y varios modos de juego (incluyendo batallas multijugador para cuatro usuarios simultáneos). Pero si lo que te gustan son los *puzzles* más clásicos, tal vez prefieras descargar ***Go! Puzzle***, con diversas modalidades, también para otros cuatro usuarios.



PRIMERA IMPRESIÓN





LEMMINGS
Con todo el sabor clásico





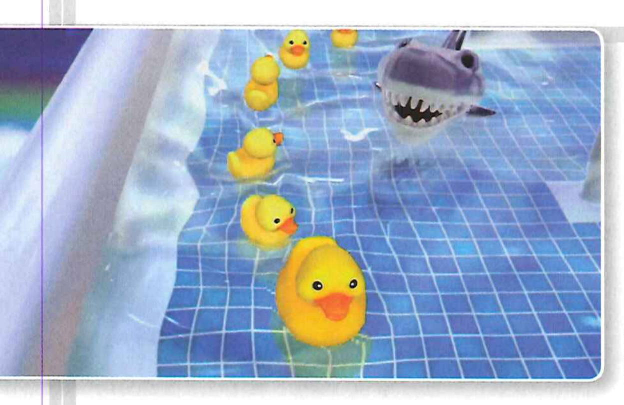
¿Quién iba a decir a los pequeños *Lemmings* cuando comenzaron su andadura lúdica que acompañarían el lanzamiento de la consola más moderna del siglo XXI? Pues aquí están, después de pasar por **PSP** y **PlayStation 2**, los *Lemmings* debutan en la nueva generación.

La interfaz y el estilo visual son los mismos que los de la versión portátil pero, además de las cinco pantallas de entrenamiento, esta versión ofrece cuarenta niveles totalmente nuevos pero con la jugabilidad de siempre, para enganchar a usuarios de todas las edades, tanto si son de los veteranos que disfrutaron del juego hace más de una década como si son de los que han descubierto la saga ya en la era **PlayStation**.

Trepadores, constructores, cavadores, paracaidistas, golpeadores, explosivos, mineros y bloqueadores, todos estarán presentes para hacer que te estrujes el cerebro y reprimas su instinto suicida hasta conducirles al final del nivel.

Sin duda, una gran prueba de que las últimas tecnologías no tienen por qué hacernos olvidar a los grandes clásicos.

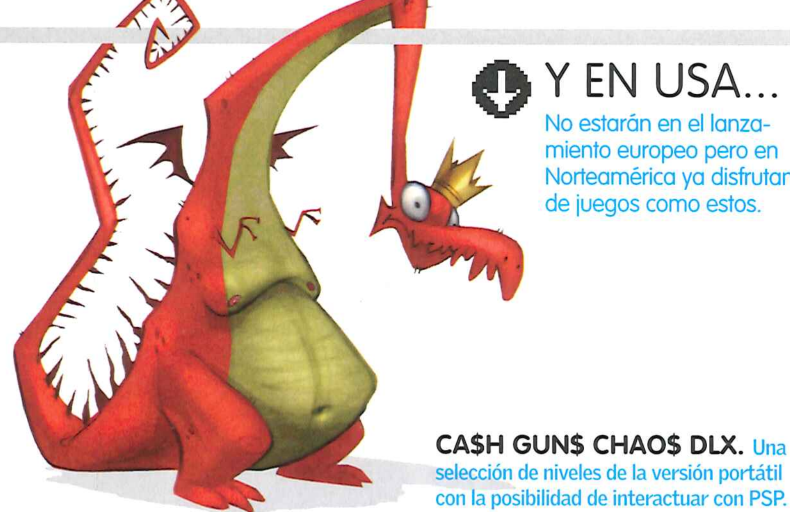




PRIMERA IMPRESIÓN

SUPER RUB A DUB
¡Al agua, patos!

La conferencia de **Sony** previa al último **E3** fue el escenario elegido por la compañía para presentar el *Sixaxis* al mundo. Para demostrar las capacidades del sensor de movimiento se utilizó una *demo* técnica que mostraba en pantalla un patito que se movía en la misma dirección que el mando. Con esta idea en mente se ha creado este divertido juego de habilidad, en el que tendrás que ayudar a Mamá Pata a rescatar a sus bebés evitando a los voraces tiburones a través de diez laberintos, con tres niveles de dificultad.



Y EN USA...

No estarán en el lanzamiento europeo pero en Norteamérica ya disfrutan de juegos como estos.



CA$H GUN$ CHAO$ DLX. Una selección de niveles de la versión portátil con la posibilidad de interactuar con PSP.



GRIPSHIFT. Otra adaptación de un título del catálogo de PSP. Puzzles y carreras en nuevos circuitos.

Q*BERT. Otro clasicazo que encuentra sitio en PS3. Esta vez, en Alta Definición y con funciones para el Sixaxis.

Mando inalámbrico con sensor de movimiento SIXAXIS™

CADA ACCIÓN UNA REACCIÓN

3+
www.pegi.info

playstation-f1.com

F1 Formula 1 CHAMPIONSHIP EDITION



PLAYSTATION 3

BLU-RAY: CINE EN MAYÚSCULAS

TE LO CONTAMOS TODO SOBRE EL DISCO AZUL QUE VA A REVOLUCIONAR TU FORMA DE DISFRUTAR EL CINE EN CASA

La aparición de **PS3** no sólo ha convulsionado la industria de los videojuegos, sino todo el ocio doméstico en general. La alta definición, y su imparable irrupción en los hogares, hacía necesario un soporte de mayor capacidad que el DVD, y el *Blu-ray* ha sido la respuesta. Apoyado por el 90% de los estudios de Hollywood, es el claro favorito para ganar la guerra de la alta definición frente a su rival, el HD-DVD.

Mes tras mes, la cifra de películas *Blu-ray* comercializadas en España va en aumento, de tal forma que aquellos afortunados que adquieran una **PS3** el día del lanzamiento podrán encontrar más de 35 películas en *Blu-ray* para poder comprobar su insuperable calidad de imagen (hasta 1080p de resolución) y sonido. Y no es la única ventaja que ofrece este formato respecto a su predecesor, el DVD. Con *Casino Royale* ha comenzado la comercialización de discos de doble capa (50 GB), y ya se trabaja en discos de 4 y 8 capas, lo que proporcionará una capacidad de 200 GB. Para que te hagas una idea, una simple capa de *Blu-ray* (25 GB) puede albergar 23 horas de TV. Imagina una temporada de tu serie de TV favorita en un solo disco.

Con un precio de 599 €, **PlayStation 3** es con diferencia el reproductor de *Blu-ray* más asequible del mercado, por lo que todas las compañías que forman el consorcio *Blu-ray Disc Association* estaban esperando con ansiedad el lanzamiento de **PS3** en territorio europeo para consolidar el formato, tal y cómo ha sucedido en Estados Unidos. En las siguientes páginas te contamos cómo funcionan las películas *Blu-ray* en tu **PlayStation 3**, además de adelantarte los mejores lanzamientos que ya podrás encontrar a la venta y aquellas que llegarán a las tiendas en los dos próximos meses.

A MAYOR METRAJE, MAYOR CAPACIDAD

Blu-ray es el único formato que garantiza una calidad de imágen y sonido perfectas, incluso en las películas que exceden la duración habitual.

	Duración vídeo	×	Video Bit Rate High Quality	+	Duración Audio	×	Audio Bit Rate High Quality	×	Lenguaje/ Pistas	=	Capacidad requerida
Película estándar	135 min.	×	15 Mbps	+	135 min.	×	3 Mbps.	×	3 pistas	=	24,3 GB
ESDA: El Retorno Del Rey	250 min.	×	15 Mbps	+	250 min.	×	3 Mbps.	×	3 pistas	=	45 GB





Una TV con Full HD (1080p), una PS3 y un cable HDMI te permitirán disfrutar del cine como nunca

CONTENIDOS EXTRA
En unos meses, los avances en BD-J (Blu-ray Disc Java) nos permitirán disfrutar de los Extras más interactivos que hayas visto en tu vida. De momento, la oferta de estos es similar a la de los DVD convencionales.

MENÚS EMERGENTES
Por el contrario, lo que ya podrás comprobar es la diferencia a la hora de acceder a los Extras. Pulsa el botón Cuadrado y navegarás por los menús sin tener que detener la reproducción de la película.

INFORMACIÓN
Aprieta en cualquier momento el boton Select para obtener información de la película: la calidad de la pista de audio, el minuto exacto de metraje en el que te encuentras, etc.

MENÚ DE CONTROLES
Si todavía no te has decidido a adquirir el mando a distancia, no te preocupes. Presiona el botón Triángulo del Sixaxis para ver en pantalla todos los controles de reproducción.

SALTO DE ESCENA
Los Menús Emergentes también te permitirán seleccionar el capítulo que quieras sin detener la reproducción. O bien podrás saltar capítulos pulsando L1 o R1 en el Sixaxis.

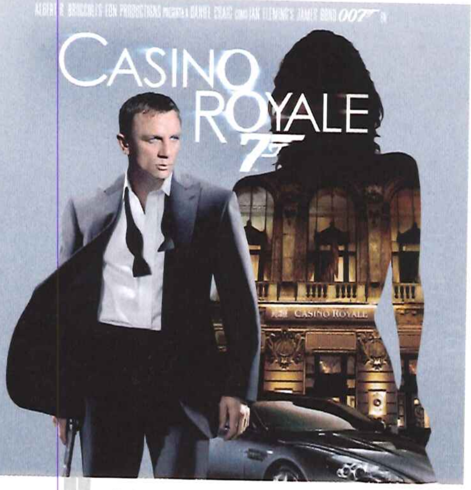
AUDIO SIN COMPRESIÓN
Los puristas del sonido disfrutarán de audio 5.1 PCM (sin comprimir), en inglés y/o en castellano, dependiendo de la película. Por supuesto, podrás seleccionarlo desde el Menú Emergente.

Inserta una película Blu-ray en tu flamante PS3 y aparecerá como una opción más del menú Vídeo del interfaz XMB (XrossMediaBar). Selecciónalo y a disfrutar del cine como no lo has hecho jamás...

CLAVES

- A 599 € Euros, PS3 es con diferencia, el reproductor Blu-ray más económico del mercado.
- El formato está apoyado por casi el 90% de la industria electrónica y de entretenimiento.





Y BOND GRATIS

Al igual que hizo en su día con el UMD de Spider-Man 2 durante el lanzamiento de PSP, Sony regalará el Blu-ray de Casino Royale a los primeros 500.000 compradores de PlayStation 3 que se registren en la red PlayStation Network. Los 50 GB de Casino Royale (un Blu-ray de doble capa) permiten ofrecen una increíble calidad de imagen y sonido. Si quieres saber más sobre esta promoción, visita la web: eu.playstation.com/ps3



HOSTEL. La película que, junto a *Saw*, ha resucitado el interés por el cine de terror de la vieja escuela: sucio, extremadamente violento y lleno de piruetas argumentales de mal gusto. Un grupo de jóvenes viajan por centroeuropa y descubren los peligros del turismo mochilero.



X-MEN: LA DECISIÓN FINAL. La tercera aventura cinematográfica de la Patrulla X adapta uno de sus mejores cómics: *La Saga De Phoenix Oscura*. Bryan Singer se largó para hacer *Superman Returns* pero Brett Ratner logró que no le echáramos de menos.



HELLBOY: EDICIÓN EXTENDIDA. Una de las mejores adaptaciones cómic-cine gracias al buen trabajo de Guillermo del Toro y la implicación directa del autor del tebeo, Mike Mignola. Esta edición incluye metraje adicional, comentarios de audio y documentales.

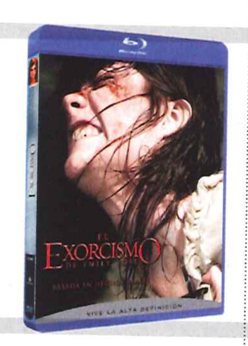


EL REINO DE LOS CIELOS: M. DEL DTOR. La ambiciosa epopeya medieval de Ridley Scott, protagonizada por el «flojeras» de Orlando Bloom, deslumbra a 1080p de resolución. Esta edición ofrece además metraje inédito, no visto en cines, y el tráiler.




INFILTRADOS. La gran triunfadora de los Oscar de este año (ganó 4, incluyendo mejor película y mejor director). Scorsese adapta de forma magistral un filme coreano de 2002 (*Internal Affairs*), valiéndose de un reparto impresionante. Entre sus extras, escenas eliminadas.

COLEGAS EN EL BOSQUE. No todos los lanzamientos de *Blu-ray* están destinados al público adulto, ni mucho menos. Además de una insuperable calidad de imagen, esta película de animación incluye un juego de *pinball* exclusivo de BD y multitud de Extras.



EL EXORCISMO DE EMILY ROSE. Hollywood adaptó a la gran pantalla un hecho real: el exorcismo de la alemana Annaliese Michel. Y lo hizo poniendo los pelos de punta a todos los espectadores con logrados golpes de efecto. Apaga las luces y prepárate para pasarlo fatal.

LA LIGA DE LOS HOMBRES EXTRAORDINARIOS. Adaptación no demasiado fiel del magistral cómic de Alan Moore, en el que sus mayores atractivos son sus efectos especiales y ver a un Sean Connery de 73 años repartiendo mamporros como un chaval.

OTROS LANZAMIENTOS (HASTA ABRIL). Sony H.E.: 50 Primeras Citas | Layer Cake | S.W.A.T. Los Hombres De Harrelson | XXX | Monster House | Click | Destino De Caballero | Kung Fu Sion | Lágrimas Del Sol | Límite Vertical | Todos Los Hombres Del Rey | Identidad | La Alianza Del Mal | La Vida En Juego | 20th Century Fox H.E.: El Beso Del Dragón | Transporter | La Profecía 666 | El Vuelo Del Fénix | Rocky | Speed | Tras La Línea Enemiga | Buena Vista H.E.: Dinosaurio | Enemigo Público | The Guardian | 60 Segundos | Bajo Cero | Chicken Little | Pearl Harbor | Plan De Vuelo: Desaparecida | Salvaje | Scary Movie 4 | Sky High | Warner H.E.: La Novia Cadáver | Uno De Los Nuestros | La Isla | Superman Returns | La Chaqueta Metálica | Training Day | Syriana | Operación Swordfish | La Joven Del Agua | Alerta Máxima | Filmax Ent.: El Perfume | Aeon Flux |



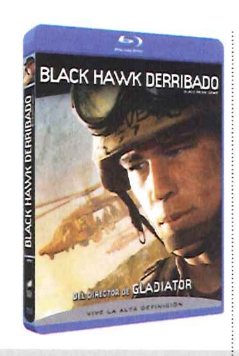
El formato que sepultará al DVD

La superioridad del Blu-ray sobre el DVD es aplastante, tanto en capacidad como en calidad.

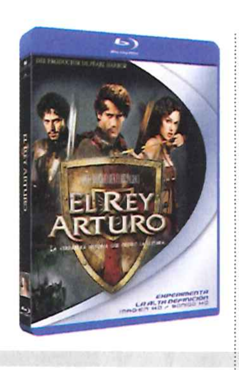
	Capacidad	Longitud de onda	Apertura numérica	Capa de protección	Resistencia a rayas y suciedad	Tasa de transferencia (datos)	Tasa de transferencia (vídeo/audio)	Resolución de vídeo (máx.)	Tasa de transferencia de vídeo (máx.)	Tiempo estimado de reproducción	Codecs de vídeo	Codecs de audio obligatorios	Codecs de audio opcionales
DVD VIDEO	4.7GB (simple capa) 8.5GB (doble capa)	650nm (láser rojo)	0.60	0.6mm	No	11.08Mbps (1x)	10.08Mbps (<1x)	NTSC:720x480 (480i) PAL: 720x576 (576i)	9.8Mbps	2h. en simple capa 4h. en doble capa	MPEG-2	LPCM Dolby Digital	DTS
Blu-ray Disc	25GB (simple capa) 50GB (doble capa)	405nm (láser azul)	0.85	0.1mm	Sí	36.0Mbps (1x)	54.0Mbps (1.5x)	1920x1080 (1080p)	40.0Mbps	6h. en simple capa 12h. en doble capa	MPEG-2 MPEG-4 AVC SMPTE VC-1	LPCM Dolby Digital DTS	Dolby Digital Plus, Dolby True HD, DTS-HD Master Audio



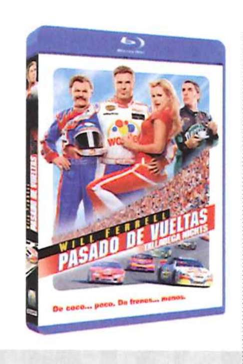
LOS 4 FANTÁSTICOS. Mientras que otras adaptaciones de cómics de superhéroes se dedican a explicar, en vano, las razones de por qué alguien se pone mallas, la gran virtud de esta película es que apuesta por recrear el espíritu *camp* del tebeo original. Y vaya si lo consigue.



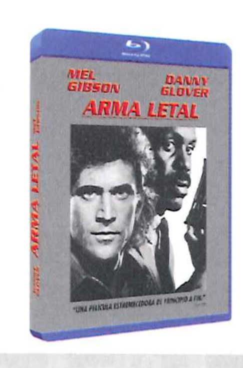
BLACK HAWK DERRIBADO. Lo mejor que ha filmado Ridley Scott en los últimos lustros. Una aproximación realista a unos sucesos reales: la intervención de tropas americanas en Somalia (1993). Su cuidada fotografía se beneficia de la insuperable calidad del Blu-ray.



EL REY ARTURO. Una aproximación pseudo-histórica de la leyenda artúrica, al más puro estilo Jerry Bruckheimer: espectáculo ante todo. Afortunadamente, en la silla del director no estaba sentado Michael Bay, sino Antoine Fuqua (*Training Day*). Algo que se agradece.



PASADO DE VUELTAS. Este era el *Blu-ray* que se regalaba en EE. UU. con la **PS3**, lo que puede daros una idea de la popularidad del filme y de su protagonista, Will Ferrell, por aquellas tierras. Divertida y sin pretensiones, incluye una tonelada de contenidos Extra.



ARMA LETAL. Este clásico del cine de acción de los 80 no podía faltar en *Blu-ray*. La reina absoluta de las *buddie movies*, con la que Mel Gibson y Danny Glover iniciaron una colaboración que se alargaría durante tres películas más, siempre bajo la dirección de R. Donner.

El mando a distancia. El complemento perfecto para disfrutar del cine en casa con tu PS3. Sony pondrá a la venta el mismo día que la consola, el 23 de Marzo, este completo mando a distancia (24,99 €) con tecnología Bluetooth, con el que podrás acceder a los Menús Emergentes y adelantar, o retroceder, la imagen sin necesidad de navegar con el Sixaxis.



ALTA DEFINICIÓN

PS3 «ENTRA POR LOS OJOS». APROVECHA AL MÁXIMO SU POTENCIAL GRÁFICO

Hablar de alta definición implica hablar de más nivel de detalle en las imágenes mostradas en la pantalla, ya se trate de un videojuego o de una película. Así pues, hay tres elementos que intervienen en el disfrute de la consola: la pantalla, los contenidos (juegos, películas) y la propia consola. Si alguno de estos tres elementos no cumple con las condiciones necesarias para calificarse como un elemento de alta definición se romperá la cadena entera.

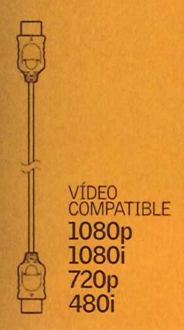
Las Pantallas. Las imágenes están compuestas de puntos. En esencia, cuantos más puntos haya, más definición se tendrá. A efectos prácticos, como medida para cuantificar esta definición, se emplea el número de líneas verticales que «caben» en la pantalla. Una tele de las de antes tenía las famosas 625 líneas, aunque en la práctica se veían 576. Y para poder hablar de alta definición hay que partir de 720 líneas. Una pantalla capaz de mostrar esta cantidad de líneas verticales se calificará como *HD Ready*, y es la opción recomendada para modelos por debajo de 37 pulgadas de diagonal. La otra cifra mágica de la alta definición es 1080. Dependiendo de cómo se dibujen estas líneas se tendrá 1080i ó 1080p. En el primer caso, primero se dibujarán en la pantalla las 540 líneas pares y en una segunda pasada las restantes 540 líneas impares entrelazadas (*Interlaced*).

En el segundo caso se dibujan una detrás de otra las 1080 líneas de una forma progresiva (*Progressive*). Las pantallas compatibles con este modo se denominan *Full HD*. El modo 1080i puede mostrarse en algunas pantallas *HD Ready*, no sin antes hacer algo de «magia» digital, de modo que en aquellos casos donde sea posible se podrá disfrutar de casi todo el potencial de la alta definición sin necesidad de comprar una pantalla *Full HD*.

LAS CONEXIONES

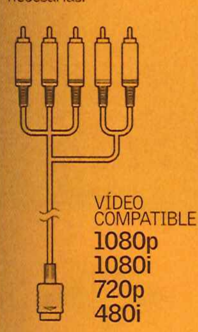
La consola y la pantalla deben conectarse correctamente para disfrutar de los juegos y las películas. El esquema de cables y las resoluciones máximas de pantalla compatibles con cada tipo es una buena referencia para elegir la opción más adecuada. Lo fácil es emplear una pantalla con conectividad HDMI o por componentes. A partir de ahí, la opción preferida será S-Video para acabar con vídeo compuesto.

HDMI es la opción más recomendable para conectar PS3 a la pantalla y sacarle el mayor partido posible.



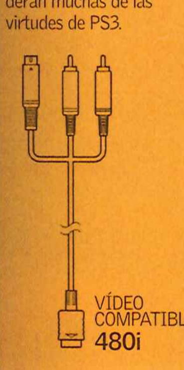
VÍDEO COMPATIBLE 1080p 1080i 720p 480i

El cable por componentes ofrece buena calidad, pero aumenta el número de conexiones necesarias.



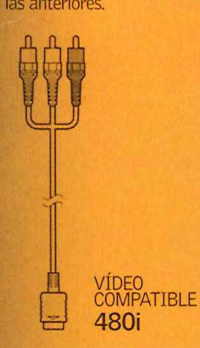
VÍDEO COMPATIBLE 1080p 1080i 720p 480i

S-Vídeo es la mejor de entre las opciones de baja definición. Se perderán muchas de las virtudes de PS3.



VÍDEO COMPATIBLE 480i

El cable de vídeo compuesto sólo se recomienda cuando no es posible usar ninguna de las anteriores.



VÍDEO COMPATIBLE 480i



Sony KDL-40X2000 LCD.
42 pulgadas Full HD, compatible con la norma 1.920 x 1.080p. Además, incorpora dos conectores HDMI y su relación de contraste es de 7000:1 **3.500 €**

Toshiba 37WL-T67G LCD
Con 37 pulgadas, alcanza a mostrar 1.920 x 1.080 puntos, pero lo hace de modo entrelazado, sin alcanzar el exigente modo 1.080p. Aún así, es recomendable. **1.800 €**

Samsung LE32R73 LCD TV
Con 32 pulgadas, se trata de un modelo HD-Ready ideal para quienes busquen una buena relación calidad/precio, junto con elegancia y prestaciones. **900 €**

DIFERENCIAS.
Más resolución implica mayor detalle. La imagen de arriba está tomada a 1.400x1.050 y la de abajo a 640x480.



La mayor resolución permite obtener más detalle y un nivel de pixelado reducido.

A 640 x 480 puntos se pierde detalle. La imagen se vé claramente peor que en la captura superior

LA ALTA DEFINICIÓN EN CIFRAS.
En este gráfico se ve claramente cómo la alta definición se traduce en más espacio para mostrar los contenidos. Y más espacio implica más detalle, fidelidad y realismo. Sólo se puede hablar de alta definición a partir de una resolución de 1.280x720.

720 x 480 DV NTSC/VGA
768 x 576 PAL
1280 x 720 P - HD (HD READY)
1920 x 1080 P - HD (FULL HD)

LOS CONTENIDOS

Ya se trate de un juego o de una película, la definición máxima con la que se mostrarán en pantalla está predefinida de antemano. Las películas DVD, por ejemplo, están codificadas con un máximo de 576 líneas verticales, mientras que las películas *Blu-ray* alcanzan las 1080. Los juegos de generaciones anteriores estaban diseñados para un máximo de 480 líneas, adecuadas para pantallas tradicionales. Hoy en día, los juegos para **PS3** y las películas *Blu-ray* se producen pensando en que serán consumidos en pantallas *HD Ready* o *Full HD*.

Los juegos de nueva generación para **PS3** podrán estar preparados para mostrar 720 líneas o 1080 dependiendo de la complejidad del título que se trate. Cuantos más puntos se tengan que mostrar, más potencia de procesamiento se necesita, sobre todo si hay efectos cinemáticos y de iluminación. Tanto 720 líneas como 1080 permiten experiencias de juego inmersivas y será preferible mostrar 720 líneas con más efectos que 1080 con menos espectacularidad.





Su juego preferido de PlayStation 3. «Yo no soy jugón y, como mucha gente de mi generación, prefiero títulos deportivos. Me decanto por F1: Championship Edition con nuestro amigo Alonso».

entrevista

JAMES ARMSTRONG «ESPERAMOS LLEGAR A 600.000 MÁQUINAS EL PRIMER AÑO»

VICEPRESIDENTE Y CONSEJERO DELEGADO DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT PARA ESPAÑA Y PORTUGAL

¿Cuáles han sido las claves para que PlayStation se haya convertido en un estilo de vida?
Hemos posicionado **PlayStation** como entretenimiento. Hemos sabido dar al consumidor lo que quería, publicando juegos para «jugones», para las grandes masas, para un público infantil y títulos para la familia como es el caso de nuestros juegos sociales. Las madres tienen un buen concepto de **PlayStation**, la marca no ha sufrido en nuestro territorio la erosión que existe en otros países a causa de los juegos violentos. Pienso que hemos satisfecho los deseos, ambiciones y gustos de los consumidores. Y tenemos un producto «friendly», es decir, una máquina fácil de jugar.

¿Cómo cree que ha evolucionado el mundo PlayStation desde PSone hasta la llegada de PlayStation 3?
El primer sistema **PlayStation** tenía un lector de CD, ahora parece algo rudimentario. De ahí se pasó a **PlayStation 2** con una calidad de imagen superior, y con **PS3** llegamos a la alta definición, algo increíble. También la incorporación de DVD en **PS2** supuso un valor añadido muy grande comparado con la primera máquina, ya que se podían ver películas. Ahora **Sony** ha incluido un lector *Blu-ray* en **PS3** para ver películas en alta definición. Hay grandes cambios, hemos pasado de tener una consola «friendly» a un centro de entretenimiento total, con conexión a Internet y disco duro, es el futuro.

Con la llegada de PlayStation 3, ¿qué nuevas perspectivas se abren en el sector de los videojuegos?
Ya he visto varios juegos en alta definición. La imagen es absolutamente increíble, la calidad de los juegos es asombrosa. Seguramente, cuando alguien juegue en alta definición le va a resultar difícil tener que volver a hacerlo con resoluciones más bajas, y esto es un cambio muy importante. **PlayStation 3** tiene mucho que ofrecer a los juegos de toda la vida, aunque por otro lado seguirá explorando nuevos caminos y explotando nuestras series de productos sociales, que tantos éxitos nos han dado.

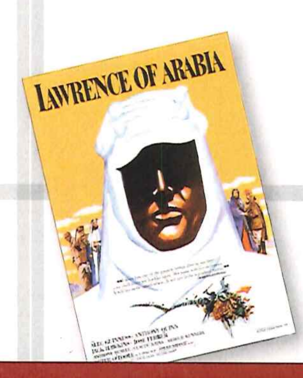
Dentro del amplio abanico de posibilidades de PlayStation 3, ¿qué características le parecen más atractivas?
Yo creo que todas. Empezando por *Blu-ray*, un formato que va a ser muy importante para el mundo del cine. Siendo **PlayStation 3** la primera consola en lanzarse al mercado que incorpora *Blu-ray*, va a estrechar los lazos entre **PlayStation** y el mundo del cine. El mando *Sixaxis* también es fundamental particularmente para muchas personas como yo, que a partir de ahora vamos a sacar mayor provecho y nos vamos a divertir mucho más jugando con juegos como *F1: Championship Edition*. En lo que se refiere al apartado On-line, más que por el hecho de jugar en red, valoramos la conexión global a Internet, que es hacia donde camina el futuro del entretenimiento. Seguramente, un porcentaje muy elevado de títulos se venderán a través de la red en un futuro próximo. **Sony** está en contacto con los distintos minoristas para que ellos sean los primeros en facilitar la distribución digital al hogar, porque pensamos que están muy bien posicionados para dar este tipo de servicio a los clientes.

¿Cómo cree que va a afectar el juego en red a los usuarios de PS3?
Actualmente el juego On-line es muy importante para una minoría de «jugones», y para esta minoría es un aspecto fundamental. **PlayStation 3**, a través de *PlayStation Network*, va a cuidar a estos usuarios con un servicio de primera. Pero también es verdad que estamos muy interesados en las posibilidades que ofrece la descarga de contenidos en *PlayStation Network*.

Respecto a la compatibilidad entre PSP y PS3, ¿qué posibilidades ofrece esta fusión entre ambas máquinas?
Yo creo que lo más interesante puede ser utilizar **PSP** como un mando. Además, existe la opción de descargarte contenidos en **PS3** y de ahí pasarlos a tu **PSP**. Creo que **Sony** va a apostar mucho por esta conectividad.

¿Cuál cree que es la principal ventaja que plantea Blu-ray sobre HD-DVD?
Creo que tiene dos ventajas fundamentales, la primera es su mayor capacidad de almacenamiento y la segunda que la mayoría de los estudios de la industria cinematográfica apoyan el *Blu-ray*. Sin lugar a dudas, ahí radica la principal diferencia entre ambos formatos y por eso en **Sony** pensamos que vamos a ganar esta guerra. De hecho, en mi opinión, ya está ganada, porque desde que **PlayStation 3** apareció en el mercado estadounidense la venta de películas en formato *Blu-ray* es muy superior a la de HD-DVD. Y, sinceramente, creemos que en España va a suceder exactamente lo mismo a partir del día 23 de marzo.

¿Cuáles son las expectativas de PlayStation 3 en nuestro territorio?
Es probable que en los primeros doce meses de vida de la consola alcanzaremos en torno a las 600.000 máquinas para España y Portugal, 540.000 para el mercado nacional. Es posible que las cifras que tenemos en presupuesto se queden cortas al final.



LA PRIMERA PELÍCULA QUE LE GUSTARÍA VER EN FORMATO BLU-RAY. «La película que más me gusta es Lawrence de Arabia. Yo creo que es la más grande de la historia de Sony Pictures (aunque el largometraje fue rodado cuando la compañía era conocida todavía como Columbia Pictures en 1962). Sin duda, es la que me gustaría ver en formato Blu-ray cuanto antes. De hecho, ya he visto algunos trozos en alta definición y la diferencia respecto a la versión estándar DVD es enorme».





Sabías que... Teiyu Goto después de diseñar la primera PlayStation en 1994 se embarcó en la creación del concepto, diseño y nombre de la elegante línea de ordenadores VAIO de Sony.

entrevista

GOTO TEIYU «LA ÚLTIMA PALABRA SOBRE EL DISEÑO DE PS3 LA TUVO KEN KUTARAGI»

DIRECTOR CREATIVO DEL GP STUDIO (SONY CREATIVE CENTRE)

Para empezar, ¿nos podría contar algo sobre usted?
Entré en **Sony C.E.** en 1977, al terminar mis estudios de diseño industrial en la Universidad de Kanazawa; en marzo cumpliré 30 años en la compañía. Actualmente estoy en el *Creative Centre* de **Sony**, para ser más preciso en el **GP Studio**, donde trabajo solo con total libertad.

¿Cuándo comenzó a trabajar en el diseño de PlayStation 3?
La consola se mostró en público por primera vez hace dos años, en el **E3**. Seis meses antes, a finales de 2004, comencé con los primeros bocetos. Los modelos que iban a exhibirse tenían que estar preparados con dos meses de antelación. Más importante aún, había que decidir el tamaño, encajar todos los componentes en el mínimo espacio posible. Eso pensaba hasta que me dijeron que me olvidara de las restricciones de tamaño. Si teníamos que incluirlo todo, la máquina parecería una torre de ordenador, así que me dijeron que me centrara en mi objetivo: crear una consola atractiva.

¿Cuántos prototipos se crearon?
Hubo seis o siete prototipos de la versión mostrada en el **E3** de 2005. Al mismo tiempo creé diversos modelos de consola, tan sólo para experimentar.

¿Puede describir los diferentes pasos del diseño de PS3, desde el papel hasta el producto final?
Observo con cuidado los prototipos, los estudio desde todos los ángulos para consolidar mi idea. Mi objetivo es conferirle a la consola una presencia real. Si observas la arquitectura de los edificios modernos, da sensación de lujo, y yo quería que esa misma esencia se impregnara en la futura **PlayStation**, el resultado es la brillante superficie de la carcasa. Aunque nosotros usamos un modelo plateado durante la fase conceptual del diseño, porque el negro habría hecho más difícil discernir las formas. El color plateado permitió destacar detalles y características; sólo al final hicimos un modelo en color negro y fue entonces cuando se aplicó la superficie brillante.
Por otro lado, tenía que alejarme de **PS2** sin perder el vínculo entre ambas máquinas. Así es como se me ocurrió la idea de hacer una **PS3** curvilínea, para intensificar el brillo de su superficie. Como el voluptuoso diseño del capó de un coche, refleja más luz. Además, yo quería dar forma a un objeto que por sí mismo quisieras tener en una habitación. No quería que una **PS3** terminara en una estantería junto a un DVD y equipos de alta fidelidad. Si compras esta consola, quiero que estés orgulloso de mostrarla, como si fuera una pieza de arte.

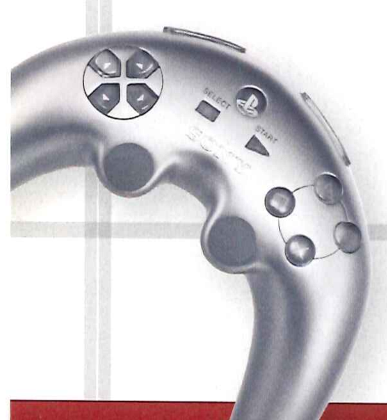
¿Quién fue el responsable de la decisión final sobre el diseño de PS3?
El Presidente Kutaragi.

¿Nos sorprendió la transparencia de la consola, hay alguna razón para esto?
Sí, aunque el ojo casi no lo nota. Tienes que estar muy cerca para verlo, y lo mismo sucede con el mando, que también es transparente. Si la máquina hubiera sido de un negro opaco, habría parecido más pesada; de esta forma le hemos dado un toque de ligereza.
Es un truquito que usamos los diseñadores; imagina una bola sólida y negra y una esfera de cristal; la última parece más ligera. Esta fue nuestra intención con **PS3**. Por otra parte, una transparencia excesiva daría un aspecto de máquina «ruidosa», con «ruidosa» quiero decir poco atractiva a la vista.

¿Los modelos blanco y plateado del E3 también eran transparentes?
No, son opacos. El acabado plateado no nos permite dicho proceso, y la versión blanca de la consola no lo necesita para parecer más ligera.

El logo de PlayStation 3 es muy parecido al que se utiliza en la película Spider-Man 3...
Por supuesto, es la misma tipografía. El logo de **PS2** fue creado para combinar con la forma rectangular de la consola. Personalmente, creo que logo y máquina deberían estar íntimamente unidos y el antiguo no habría quedado bien en **PS3**. Si realmente observas el contorno de la consola, vista de perfil es redondeado. En lugar de crear una tipografía, con todos los riesgos que entraña, consideramos más inteligente usar la de *Spider-Man 3*, de la que **Sony** posee los derechos. Además, fue un deseo expreso del Presidente Kutaragi. De hecho, fue uno de los primeros elementos sobre los que se decidió, y quizá una de las mayores influencias sobre la forma definitiva de **PS3**.

¿El aspecto final lo determina el diseñador o los ingenieros?
Yo sugerí un tamaño ideal para el modelo del **E3** de 2005. Durante un año los ingenieros trabajaron sobre esa base, periodo en el que se definieron las especificaciones técnicas. Esto nos dio una idea más precisa del consumo eléctrico, tamaño de la fuente de alimentación y de la placa base. Los componentes eran demasiado grandes para encajar dentro de la primera carcasa. Se redujo su tamaño dentro de lo posible, pero al final la consola definitiva es más grande que el prototipo mostrado en aquel **E3** de 2005.

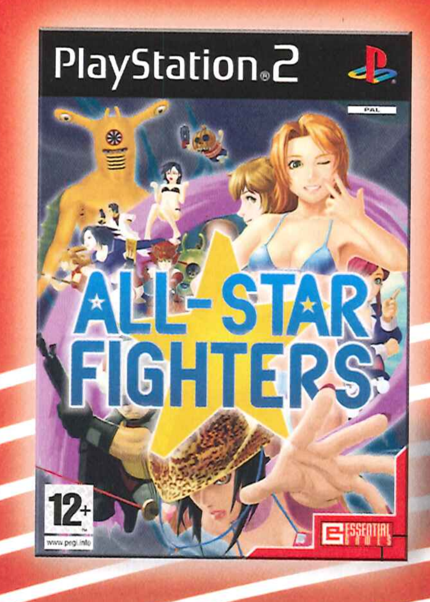


LA EVOLUCIÓN HACIA EL SIXAXIS. El Presidente Kutaragi quería algo diferente para el mando, por lo que Goto-san tuvo que dejar a un lado el aspecto ergonómico en favor de la imagen. En el E3 de 2005 querían enseñar un mando «avant-garde», aún a riesgo de las críticas y se optó por un concepto visual futurista. Pero el legado de PlayStation fue mucho más fuerte, un cambio semejante podía molestar a los usuarios y, finalmente, se recuperó el diseño anterior pero sin cables, sin vibración y con sensor de movimiento.


SONY
Headquarters



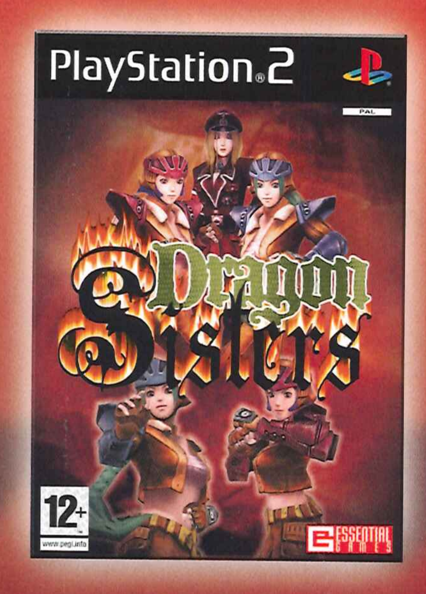
TE PRESENTA LOS MEJORES LANZAMIENTOS AL MEJOR PRECIO

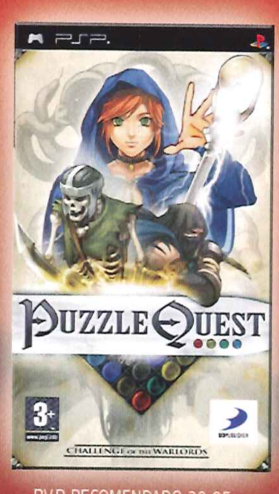


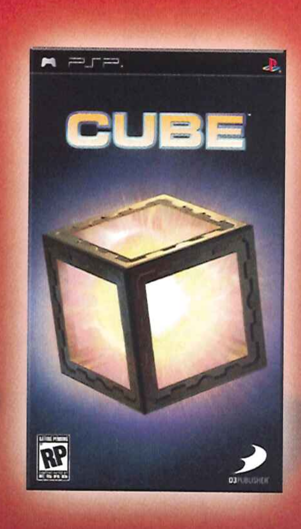












P.V.P. RECOMENDADO 39,95

BUSCA LA PEGATINA EN TU TIENDA



TE OFRECE LOS MEJORES LANZAMIENTOS A PRECIO BEST OF









PlayStation 2

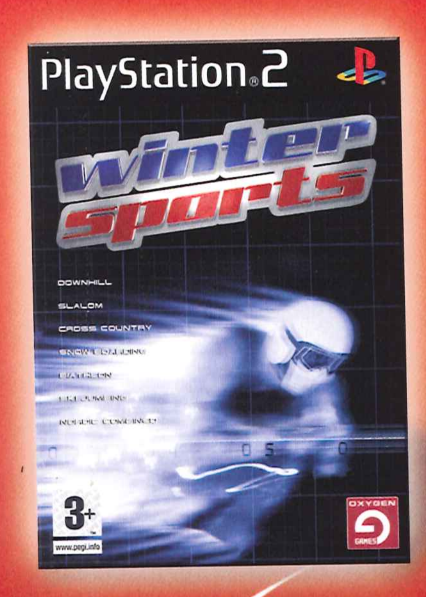


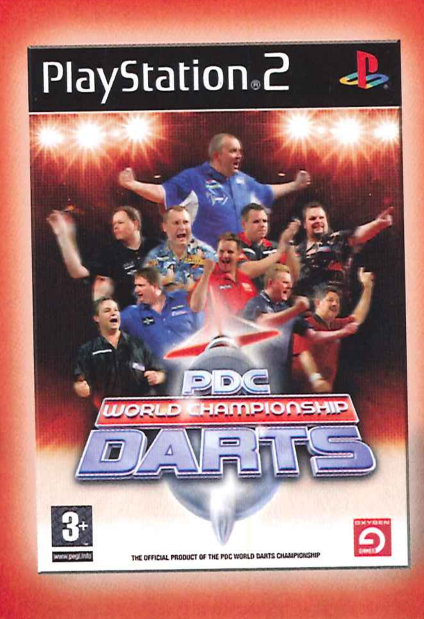




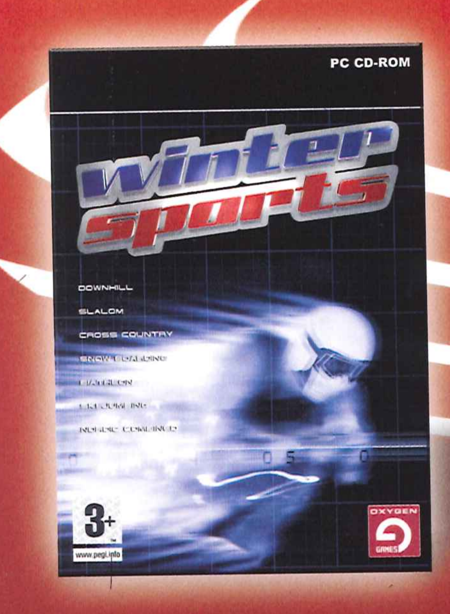


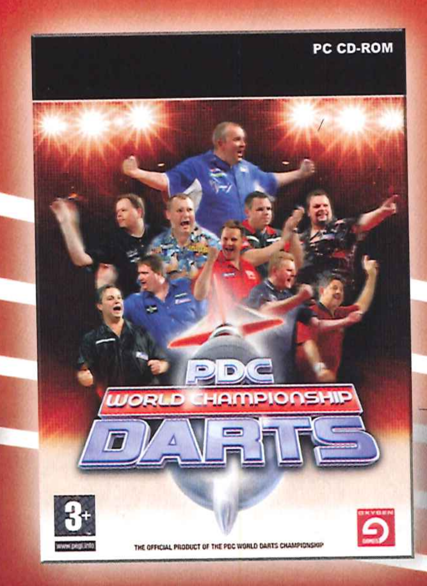
TE PRESENTA LOS MEJORES LANZAMIENTOS DEPORTIVOS AL MEJOR PRECIO















TE OFRECE LOS MEJORES LANZAMIENTOS A PRECIO BEST OF



¡NO LOS DEJES ESCAPAR!











PlayStation 2



NO SÓLO DE TEBEOS VIVE EL FAN

LOS CÓMICS CADA VEZ SE ACERCAN MÁS A LOS VIDEOJUEGOS. ¿O SERÁ AL REVÉS?: THE DARKNESS Y LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

NEW YORK COMIC CON

POR **STAN BY**



PS3

THE DARKNESS

Estos dos simpáticos tentáculos desatarán toda su furia para hacerte la vida más fácil y devorar algún corazón.

UN ANTIHÉROE EN TODA REGLA, POSEÍDO POR UNA OSCURA Y ANCESTRAL ENTIDAD... ¡FUERA EL SPANDEX!

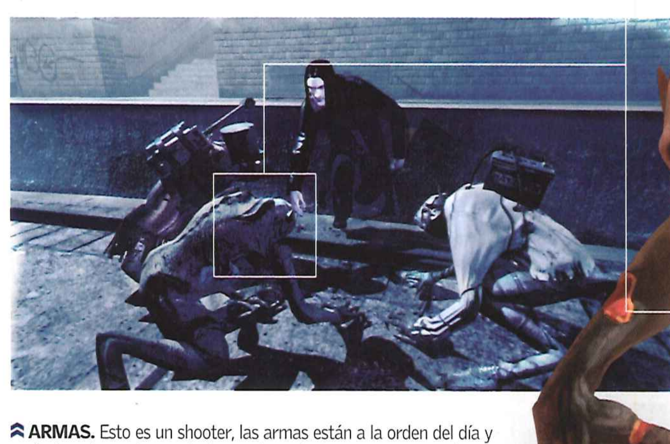


The Darkness es una serie en la que el protagonista no es precisamente un samaritano con superpoderes. Ahora, once años después de aparecer por primera vez en las páginas de un tebeo, Jackie Estacado llega a las consolas en un juego de acción en primera persona considerablemente atípico, y que pudimos ver y probar por primera vez en la **New York Comic Con** del pasado febrero.
El nivel completo que jugamos nos dejó ciertamente satisfechos. En él controlas a Jackie en los primeros momentos en los que la Oscuridad, una entidad que posee a los miembros de su familia desde hace varias generaciones, comienza a apoderarse de él. Así, además del clásico carácter de *shooter* desmelenado en primera persona (plomo en grandes cantidades), ***The Darkness*** se complementa con los poderes oscuros de Jackie: desde usar sus apéndices para golpear, levantar objetos pesados o reptar por zonas oscuras hasta puntos inalcanzables por el propio Jackie, a invocar *Darklings*, esos simpáticos pero salvajísimos ayudantes que servirán al jugador como avanzadilla y apoyo indispensable. El nivel requería cierto grado de exploración, uso de objetos y hasta cierta interacción con personajes. Y para completar, un modo multijugador desenfrenado.



JACKIE ESTACADO.
El protagonista de The Darkness no es el típico héroe en mallas con poderes que conllevan responsabilidades. Jackie es un matón de la mafia, un asesino despiadado acosado por una maldición ancestral, la Oscuridad.





ARMAS. Esto es un shooter, las armas están a la orden del día y serán tu primera herramienta asesina, mientras crecen tus poderes.



Los Darklings son una ayuda indispensable para Jackie. Hay tres y pueden invocarse en puntos concretos de cada escenario. En el modo multijugador se puede adoptar la forma de un Darkling.



LUCES Y SOMBRAS. Uno de los elementos más atractivos es el tratamiento de la luz y sobre todo de la oscuridad, con algunos efectos deliciosos.



¡ATACA! Jackie no estará sólo en su vendetta particular contra la mafia. Los Darklings le ayudarán a deshacerse de sus enemigos o a superar obstáculos insalvables.



ESCENARIOS. Starbreeze, los responsables de Butcher's Bay, están realizando un trabajo impresionante a nivel gráfico.



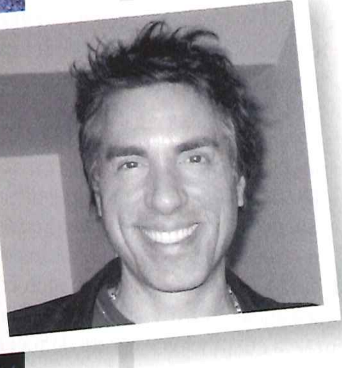
TERROR. Los poderes sólo pueden usarse invocando a los tentáculos, lo cual da a Jackie un aspecto aterrador. Los personajes actuarán en consecuencia. Y morirán, claro.



Marc Silvestri. El dibujante emprendedor



Cuando Silvestri se unió a la desbandada de autores que dejó **Marvel** para formar **Image** (siendo él dibujante de *X-Men*), una de sus primeras creaciones fue, bajo su propio sello **Top Cow**, *The Darkness*, junto a David Wohl y Garth Ennis. Tuvimos la suerte, fan como es este redactor de su etapa en la *Patrulla*, de asistir a una cena con Marc, en la que el dibujante nos contó que la historia de Jackie responde a la necesidad de hacer un cómic alejado del spandex y los colores brillantes de los superhéroes. «Cuando McFarlane, (Jim) Lee y Liefeld dejaron Marvel, me uní sin pensarlo». Y no le ha ido nada mal...



LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

PS3 PS2





LA FAMILIA MÁS PODEROSA DEL UNIVERSO MARVEL VUELVE A LOS CINES... Y A LAS CONSOLAS

Aprovechando la nueva entrega de *Los Cuatro Fantásticos* en los cines, ***Rise Of The Silver Surfer*** (con un tráiler, por cierto, que pondría la piel de gallina a cualquier aficionado), **Take 2** va a lanzar la adaptación de la película para varias plataformas, incluidas **PS2** y, nos confirmaron en Nueva York, **PS3**. Ambas versiones serán notablemente diferentes a nivel gráfico (como es de esperar), pero la mecánica permanecerá prácticamente idéntica: el jugador podrá elegir en todo momento con cuál de los cuatro superhéroes quiere avanzar por este *brawler* en tercera persona. Cada uno, obviamente, con sus propios poderes: Sue, además de usar la invisibilidad, puede emplear campos de fuerza para golpear; Johnny es todo fuego, llamas y vuelo; la Cosa golpea más fuerte y más duro que nadie; y Reed puede estirarse para golpear desde lejos y usar sus habilidades científicas, así como atacar con algunos cachivaches. La principal diferencia con las versiones de *next-gen* es que, en éstas, los poderes podrán combinarse: por ejemplo, inflamando con Johnny un campo de fuerza de Sue para crear un gran proyectil de fuego. Los poderes de los *4F* irán aumentando según un patrón *RPG* conforme se liquidan enemigos, y los desarrolladores nos comentaron que el juego se ambientará entre los huecos de la película, presentando algunos escenarios propios: una mina *Skrull*, Shangai, Himalaya. Y, por supuesto, con modo multijugador.



MULTIJUGADOR. Ambas versiones permiten hasta cuatro usuarios a la vez. Así, en lugar de manejar uno sólo a los cuatro personajes alternativamente, cada jugador podrá aportar su granito de arena.



SKRULLS. Cualquier aficionado a los cómics de los 4F se alegrará de ver por aquí a estos viejos conocidos de piel verde y mandíbula cuadrada. Y una sorpresa: uno de los final bosses es el Super-Skrull.



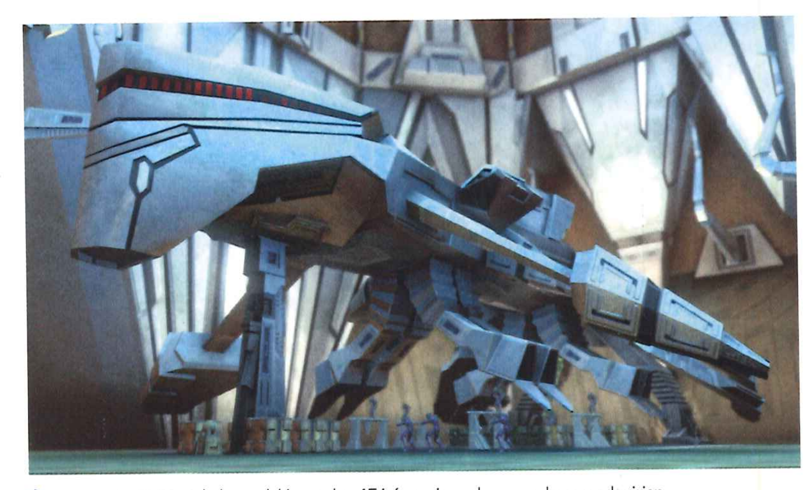
ESCENARIOS. Serán doce los escenarios de la versión para PS2, mientras que en PS3 habrá sólo seis, pero de tamaño superior. La perspectiva será también algo diferente, mucho menos cenital.



TRABAJO EN EQUIPO. El juego recompensará el trabajo en equipo y algunos obstáculos sólo podrán superarse con los poderes de un personaje en concreto.

EL SURFISTA PLATEADO

La nueva película de los *4F* gira en torno a una de las figuras más enigmáticas de los cómics **Marvel**: *Silver Surfer*. El videojuego toma el mismo título y nos han asegurado que, al menos en la nueva generación, habrá fases de vuelo, incluyendo una recreación de la preciosista persecución que puede verse en el tráiler del filme.



SUPERPODERES. A lo largo del juego, los 4F irán mejorando sus poderes y adquiriendo algunos nuevos. Pero hay que ir jugando con los cuatro para mantener el equilibrio.

COMIC CON, MI REINO POR UN TEBEO

En el *Jacob Javits Center* de Nueva York tuvo lugar la **Comic Con 2007**, la segunda convención de cómic más importante de EE.UU. (después de la de San Diego) y en la que este redactor, lector de tebeos desde que tiene uso de razón, casi se queda tonto: además de miles de cómics, nuevos y, especialmente, viejos que comprar, la **Comic Con** ofrece una oportunidad única de acercarse a auténticas leyendas del cómic (Neal Adams) y algunas que van camino de serlo (Kyle Baker). Y entre admiraciones, papel y *merchandising*, nos llamó la atención la creciente presencia de los videojuegos en las convenciones de tebeos.

El puesto de PlayStation, donde se pudieron probar algunas de las novedades.

El Sábado, el Javits Center bullía con cientos de aficionados locos por una firma.

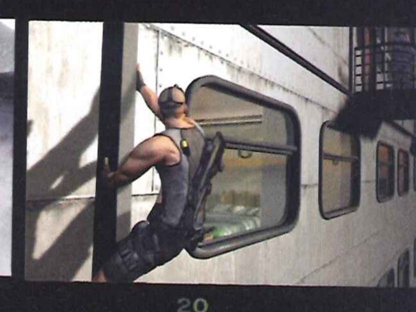
Y entre tanto tebeo, otro de los puestos más visitados fue el de Guitar Hero.

Me las prometía felices en el stand de The Darkness... y sólo conseguí esto.

¿DE QUÉ LADO ESTÁS?

WWW.SPLINTERCELL.COM

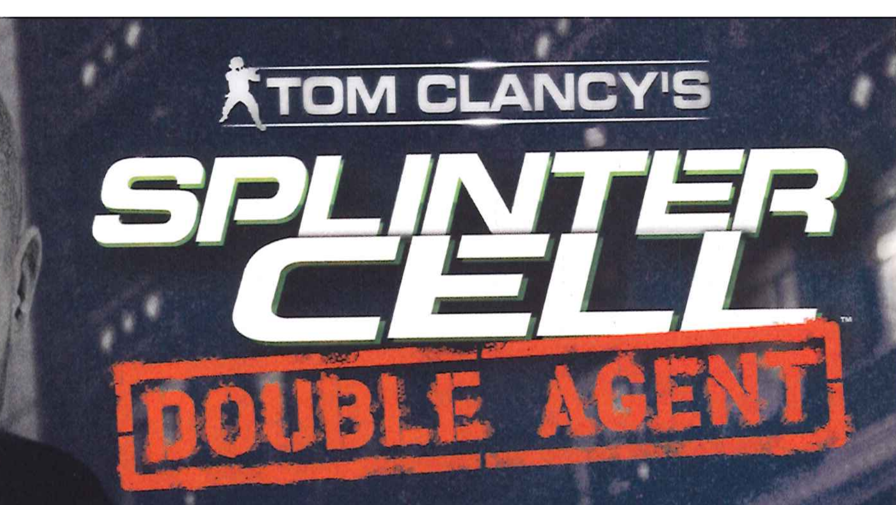


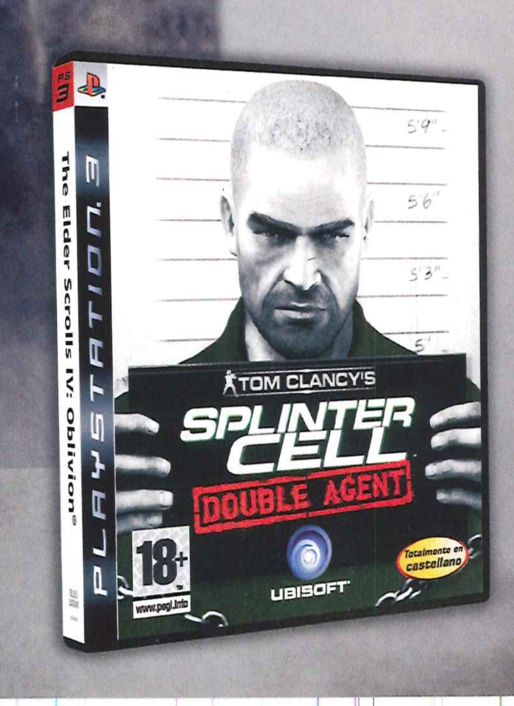





PLAYSTATION® 3



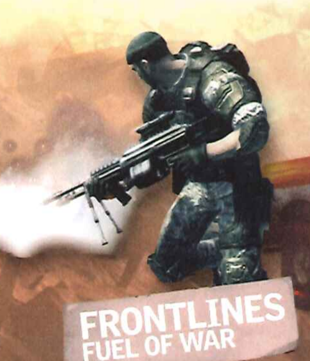

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT


PLAYSTATION 3
The Elder Scrolls IV: Oblivion
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
18+
www.pegi.info
UBISOFT
Totalmente en castellano



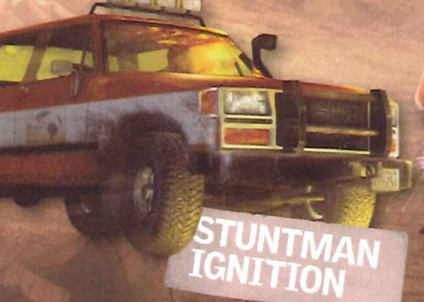
THQ GAMER'S DAY

FUIMOS HASTA SAN FRANCISCO PARA ASISTIR A LA PRESENTACIÓN DE LOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS DE THQ... ¡ANOTA ESTAS FECHAS EN TU AGENDA!



FRONTLINES
FUEL OF WAR

LANZAMIENTO
OTOÑO
2007



STUNTMAN
IGNITION

LANZAMIENTO
VERANO
2007



RATATOUILLE

LANZAMIENTO
JUNIO
2007



CONAN

LANZAMIENTO
PRINCIPIOS
2008



FRONTLINES
FUEL OF WAR
CONQUISTA LAS LÍNEAS ENEMIGAS EN MODO HISTORIA O COMBATIENDO ON-LINE

PS3

La gran apuesta de **THQ** para **PlayStation 3** es este *FPS*, ambientado en un futuro no muy lejano, en el que el agotamiento de los recursos energéticos ha derivado en una crisis tanto medioambiental como económica. No es difícil imaginar (sobre todo teniendo en cuenta el subtítulo del juego) que toda esta tensión se acaba canalizando en forma de un conflicto bélico, que enfrentará a la Coalición del Oeste (representada por los Estados Unidos e Inglaterra) y a la Alianza de la Estrella Roja (conformada por Rusia y China).

El Modo Historia te obligará a alistarte en el bando de los «buenos» (el occidental, para los más despistados) y tu objetivo será ir haciendo avanzar la línea de fuego sobre el territorio enemigo con el fin de ir ganando cada vez más y más terreno.

Para ello, podrás recorrer los escenarios con total libertad sin el encorsetamiento de tener que ir completando misiones de forma estrictamente lineal. Además, el juego está claramente orientado al uso de vehículos, de forma que podrás ponerte a los mandos de más de sesenta máquinas como *jets*, helicópteros o tanques presentados de manera inteligente para que en cada nivel encuentres siempre el medio de locomoción que necesites. Por supuesto, además de proteger la propia integridad física de tu perso-



Frente enemigo. A medida que vayas consiguiendo objetivos, la línea de fuego irá avanzando y tus tropas cercando al ejército rival.



Arsenal. A lo largo del juego pasarán por tus manos más de seis decenas de vehículos y armas diferentes, que variarán según el ejército con el que elijas combatir.



Siniestro Total. En este juego tendrás que preocuparte por la salud de los personajes y el estado tus vehículos, ya que los daños afectarán a su rendimiento.



Duelo clásico. Frente a frente el mundo capitalista, encarnado en los omnipresentes EE.UU. e Inglaterra contra la malvada amenaza comunista: Rusia y China.

Frontlines combina un interesante modo Historia con combates On-line

naje, deberás tratar de conservar tu vehículo en perfecto estado porque los daños que sufra afectarán directamente a su rendimiento, entorpeciendo progresivamente el control hasta dejarlos inutilizados.

Todo esto se aplica también al modo On-line, ya que ***Frontlines Fuel Of War*** ofrece la posibilidad de combatir contra otros jugadores (se espera que el número total alcance los 32 usuarios simultáneos) utilizando la conexión a Internet de PlayStation 3. La salvedad es que para las partidas en línea, serás tú quien decida del lado de qué ejército quieres combatir (teniendo en cuenta que cada facción posee su propio catálogo de armas y vehículos) y si optarás por ser francotirador, manejar artillería pesada, etc.

Para la elección del campo de batalla entre los diez mapas que estarán disponibles habrá que ponerse de acuerdo, eso sí, con el resto de jugadores de la partida.



STUNTMAN IGNITION

PS2 PS3

LA CONDUCCIÓN AL LÍMITE SE VUELVE MÁS ACCESIBLE





Acrobacias. Sigue el guión del director o improvisa tus propias maniobras para conseguir puntos adicionales.



Adrenalina. Derrapaje extremo, pirotecnia a raudales y saltos al límite son el pan de cada día para un especialista.



Vehículos. Más de una veintena a tu disposición: monster trucks, motos, coches de policía...

El original planteamiento del primer *Stuntman* (distribuido por entonces por **Atari**) ponía al jugador en la piel de un especialista de efectos especiales, cuya tarea consistía en recrear toda suerte de acrobacias al volante. Sin duda, se trataba de un gran título pero su nivel de dificultad lo hacía frustrante y hasta inaccesible para los jugadores menos experimentados. Con esta idea en mente y la intención de mantener toda la esencia del original, **THQ** se ha hecho con la licencia del juego y ha confiado en los desarrolladores **Paradigm Studios** para desarrollar esta secuela, tanto en versión **PlayStation 2** como para la nueva generación.

Según nos contaron sus propios programadores durante el transcurso del evento, uno de los principales objetivos de ***Stuntman*** era hacer de este título un juego más accesible y, en consecuencia, más divertido para todo tipo de públicos. De esta forma, en cada misión podrás permitirte fallar hasta un total de cinco veces antes de tener que comenzar otra vez desde el principio.

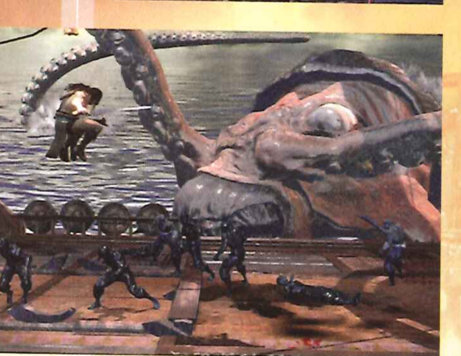
Además, podrás improvisar acrobacias que no estén en el guión y conseguir puntos adicionales que te permitan desbloquear nuevos retos, ya que a las misiones de cada una de las seis películas, se añaden tres anuncios y tres torneos que te servirán para conseguir más dinero y aumentar tu caché.



Counter Attack. Si reaccionas en el momento adecuado repelerás el ataque con un movimiento especial.







Final Bosses. Conan tiene una estructura lineal clásica: avanza y mata hasta llegar al jefe y sus secuaces, y descubre la forma de acabar con él.



PS3

CONAN

UN PERSONAJE MÍTICO, ACCIÓN A RAUDALES... Y MUCHA SANGRE

El **Gamer's Day** fue el día elegido por **THQ** para anunciar este título y para que fueran sus propios desarrolladores los encargados de mostrarlo a la prensa. Se trata de un juego de acción basado en *combos* tanto cuerpo a cuerpo como haciendo uso de diferentes tipos de armas con el atractivo añadido de manejar a un titán como Conan. En su recorrido por el mundo, el Bárbaro irá aprendiendo nuevos movimientos y acciones (que dependerán de tu estilo de lucha), y dejando tras de sí un reguero de sangre y miembros que sin duda se ganarán un PEGI de +18.



Enemigos. La vida no es fácil siendo un ratón... hasta un niñato con una piruleta es capaz de plantarte cara cuando no levantas dos palmos del suelo.



Protagonistas. Manejarás a Remy, el ratón cocinero y a su amiga Emile.



Lanzamiento. Las versiones de PS2 y PSP llegarán en junio, acompañando al estreno de la película. Para disfrutar de la de PS3 habrá que esperar a otoño.

RATATOUILLE



LO NUEVO DE PIXAR, UN RATONCITO CHEF

Después del rotundo éxito de *Cars*, **Disney Pixar** y **THQ** vuelven a la carga con otra nueva aventura para los más pequeños que verá la luz para todas las consolas de **Sony**. En esta ocasión, el protagonista es Remy, un pequeño ratoncito con excelentes habilidades culinarias y una ambición, la de convertirse en *chef* en París. El videojuego será un plataformas con más de veinte misiones en seis mundos diferentes y un buen número de minijuegos.



Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente

PS3

GUNDAM MUSOU

«Robozes» de varios metros reparten a diestro y siniestro

Para la primera producción de **Omega Force** (desarrolladores de la saga *Dynasty Warriors*) en la flamante **PlayStation 3** de **Sony**, se ha echado la casa por la ventana. Una de las series de animación más veneradas por millones de usuarios japoneses ha servido como fuente de inspiración para un «hack & slash» (es decir, un *arcade* de acción en el que bajo una perspectiva en tercera persona el protagonista se enfrenta a cientos de enemigos) que se ambienta en tres tipos de escenarios: en tierra firme, en el aire y en el espacio exterior. En todos ellos el jugador controlará a uno de estos gigantescos ingenios mecánicos mientras da buena cuenta de las hordas rivales empleando armas blancas o de fuego. Además, la estrategia también estará presente, ya que será preferible centrar los esfuerzos en acabar con los generales y las fortalezas de las tropas enemigas antes que ponerse a producir chatarra galáctica sin ton ni son. No estarás solo, ya que podrás contar con dos guardaespaldas que te ayudarán en combate y a los que podrás dar órdenes, y también dispondrás de nuevas técnicas de combate y armas que conseguirás durante el juego.

LA SERIE. *Mobile Suit Gundam* es una de las series de *anime* protagonizadas por mechas (robots de grandes dimensiones) más populares y longevas de Japón. Apareció en la televisión del país por primera vez en 1979 y desde entonces ha contado con un gran número de encarnaciones de todo tipo, incluso películas.







DISEÑO. La apariencia «retro» setentera de los personajes humanos contrasta con el aspecto «hi-tech» de los robots que pilotan. Estos se han convertido en todo un icono perfectamente reconocible entre tanta serie de robots.



COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **OMEGA FORCE**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **1 DE MARZO**

Nuevo acercamiento al clásico del terror

En la recientemente celebrada feria AOU, donde las compañías presentan sus nuevas propuestas en el campo de las máquinas recreativas, una de las mayores sorpresas fue este Silent Hill: The Arcade, un juego de disparos con pistola que tiene lugar en la segunda entrega de la saga.



Más tenis para la portátil

Namco Bandai lanzará en el tercer trimestre del año Smash Court Tennis 3 para PSP, con la aparición de Rafa Nadal y Roger Federer, además de nuevos modos de juego.



El rey de la lucha cada vez más cerca

Otra de las novedades presentadas en la citada feria AOU, y sin duda de las que mayor expectación causaron, fue Tekken 6, del que no se había visto nada desde el pasado E3 de Los Ángeles. Dos nuevos personajes: Leo y Zafina, y los escenarios más grandes de la saga.

Todo bajo control en PlayStation 3

Si eres de los que, como nuestro compañero Doc, se quejan de lo difícil que resulta jugar a Virtua Fighter 5 con el Sixaxis, Hori tiene la solución: su nuevo Fighting Arcade Stick 3, extraído directamente de las recreativas. Esperemos que llegue pronto a nuestro país.





Los Sincorazón siguen siendo los enemigos a combatir en el juego de Square Enix.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

KINGDOM HEARTS II FINAL MIX +

Versión corregida y aumentada del reciente clásico de Square Enix

PS2

En un intento por seguir exprimiendo una franquicia que ha dado muy buenos resultados a los desarrolladores de **Square Enix** (y que sinceramente se merece el reconocimiento recibido), es lanzada ahora en Japón una nueva versión de la secuela de *Kingdom Hearts*. No es la primera vez que la compañía creadora de *Final Fantasy* pone a la venta el mismo juego con algunas mejoras (ya lo hicieron con la versión «internacional» de *FFX*, que recogía los añadidos realizados cuando el juego vio la luz en Occidente). Pero en esta ocasión, se incluye un título inédito: *Kingdom Hearts Re: Chain Of Memories*, un *remake* del aparecido para Game Boy Advance hace algún tiempo, que continuaba las aventuras de Sora, Donald, Goofy y demás después de vencer a los Sincorazón por primera vez. El desarrollo, algo peculiar, se basaba en unas batallas por cartas dentro de un gigantesco castillo.

NAIPES. El sistema de combates de KH Re: Chain Of Memories se basa en la utilización de una serie de cartas que otorgan diferentes poderes.

COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **29 DE MARZO**

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA





VARIEDAD. Pruebas de conducción, de habilidad mental o con el mando de PSP; todas ellas con el fin de reconstruir el universo donde vive el alegre protagonista.

BOMBERMAN LAND

La sorprendente historia de un artificiero cabezón



Los usuarios de la portátil de **Sony** ya contábamos con nuestra ración del *Bomberman* clásico, aparecido recientemente. Pero ahora, al menos en Japón, los poseedores de esta consola van a poder disfrutar de un acercamiento diferente al mítico héroe de **Hudson**, una colección de varios minijuegos, todos ellos inspirados en la historia del personaje. Algo parecido a lo que ocurrió con los simios de *Ape Escape*, vaya. Y es que parece que cualquier mascota que se precie deba tener un juego de estas características... Por supuesto, el modo multijugador *Wi-Fi* estará contemplado.

COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **HUDSON SOFT**
GÉNERO **MINIJUEGOS**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **21 DE MARZO**



Los personajes están divididos en tres categorías: Power, Speed y Skill.

MUSOU OROCHI

Un «crossover» de las sagas más longevas e insistentes de Koei

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA

PS2 Pocas cosas les queda ya por inventar a los desarrolladores de **Omega Force**, que llevan diez años realizando para **Koei** la serie *Dynasty Warriors* (o *Shin Sangoku Musou*, como es conocida en su país de origen). Así que, para el que será uno de sus últimos lanzamientos en **PlayStation 2** han decidido tirar la casa por la ventana y ofrecer a todos los *fans* (que aunque no lo parezca son muchos, sólo hay que ver las listas de ventas en Japón) un título que reúne la saga antes mencionada con *Samurai Warriors*, otra producción aparecida hace un par de años y que se diferenciaba por estar ambientada en la época feudal nipona, en lugar de la china. Un nuevo argumento, con el malvado y mitológico Orochi como protagonista, redondea la fiesta.


COMPAÑÍA **KOEI**
DESARROLLADOR **OMEGA FORCE**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **MARZO**





OROCHI. El nombre del juego hace referencia a un antiguo demonio en forma de serpiente.



HÉROES. Antes de comenzar a jugar tendrás que formar un equipo de tres personajes. En cualquier momento de la aventura podrás alternar el control entre ellos.





LOS MÁS VENDIDOS

1. **MONSTER HUNTER FREEDOM 2**
   PSP
   RPG ACCIÓN
   (CAPCOM)
2. **VIRTUA FIGHTER 5**
   PS3
   LUCHA
   (SEGA)
3. **HIGURASHI NO NAKU KORO NI**
   PS2
   AVENTURA
   (ALCHEMIST)
4. **TALES OF DESTINY 2**
   PSP
   RPG
   (NAMCO)
5. **SOUL CRADLE**
   PS2
   RPG ESTRATEGIA
   (NIPPON ICHI)



LOS MÁS ESPERADOS

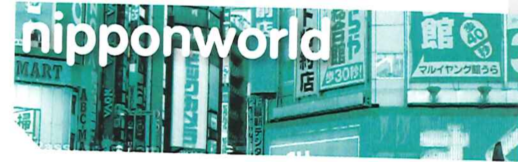


1. **FINAL FANTASY XIII**
   PS3
   RPG
   (SQUARE ENIX)



2. **FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE**
   PSP
   RPG
   (SQUARE ENIX)
3. **RESIDENT EVIL 5**
   PS3
   ACCIÓN
   (CAPCOM)
4. **ODIN SPHERE**
   PS2
   RPG
   (ATLUS)
5. **MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS**
   PS3
   ACCIÓN
   (KONAMI)

JAPÓN ES DIFERENTE



ÍDOLOS CON FECHA DE CADUCIDAD

Como si de un eterno *OT* se tratara. En Japón llevan casi treinta años viendo el auge y la caída de una serie de figuras musicales, normalmente muy jóvenes, que apoyadas por una espectacular campaña de *marketing* encandilan a las masas de adolescentes durante unos meses para luego quedar relegadas al olvido. Chicas en su mayoría (aunque también ha surgido algún chico) cuyas dotes para la canción no son lo más importante. Una cuidada imagen, pegadizos temas *J-Pop* y movimientos insinuantes en forma de coreografía es todo lo que necesitan para que chicos y chicas les veneren como si fueran dioses. Hasta que, eso sí, su corta vida artística quede truncada por la aparición de una nueva figura, más atractiva, joven, fresca, «cute». Reflejo de una sociedad que lo quiere todo y ya, los «Idol Singer» también han sido protagonistas de videojuegos, desde aventuras a títulos musicales.


Los años ochenta fueron la época dorada de los «Idol Singers».



Hasta cincuenta de estas cantantes pueden aparecer en el mismo año.



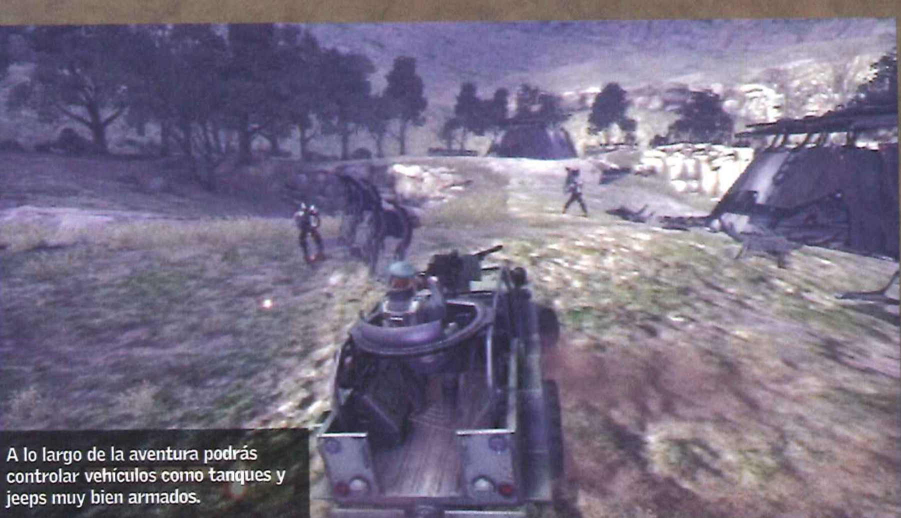
¿y si cuando sales tienes que correr porque se te escapa el metro?
MODELOS EXCLUSIVOS
Del 31 de marzo al 22 de abril de 2007
adidas
ADO
Patrocinador del Equipo Olímpico Español
adidas
ORIGINALS
El Corte Inglés
Planta de Deportes


PS3
PS
PSP
TEST
Analizamos
todas las
novedades
recomendado
1
2
3
PlayStation
RESISTANCE
FALL OF MAN
EL BUQUE
INSIGNIA
ATRACA
A LO GRANDE
PS3





Los sustos en forma de enemigos que aparecen por sorpresa son muy frecuentes en el juego.



A lo largo de la aventura podrás controlar vehículos como tanques y jeeps muy bien armados.

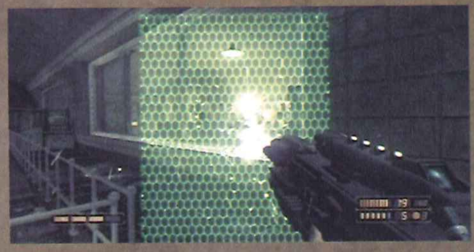


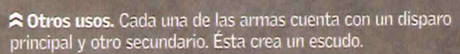




LO PRÓXIMO DE INSOMNIAC. La compañía californiana responsable de este Resistance se encuentra ya metida en pleno proceso de desarrollo de Ratchet & Clank Future: Tools Of Destruction. Se trata del debut de su saga más popular en PS3. Aún no se conocen más detalles, pero las primeras pantallas que han visto la luz nos hacen albergar grandes esperanzas sobre el juego.

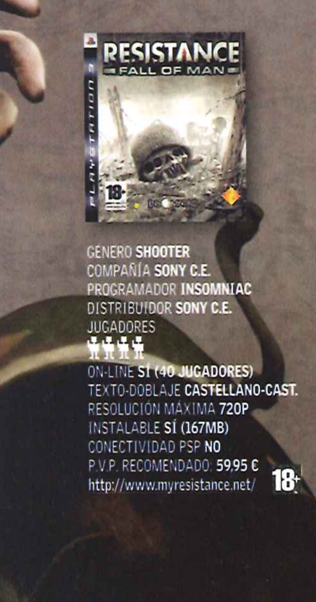






Otros usos. Cada una de las armas cuenta con un disparo principal y otro secundario. Ésta crea un escudo.





GENERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **INSOMNIAC**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (40 JUGADORES)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE **SÍ (167MB)**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
http://www.myresistance.net/ **18+**

HACE YA MESES que *Resistance: Fall Of Man* abandonó su condición de gran promesa y se convirtió en el juego más deseado del catálogo inicial de **PlayStation 3**. Ahora, con su llegada a Europa con la consola, todos los usuarios de este continente podremos descubrir el motivo de tanta alabanza. Y es que, a diferencia de lo que había ocurrido anteriormente, con los sucesivos lanzamientos de **PSone** y **PS2**, la «joya de la corona» no viene de Japón, ni pertenece a una saga veterana. El peso específico que han adquirido durante estos últimos años los grupos de programación occidentales ha hecho que **Sony C.E.** confíe en unos desarrolladores que han demostrado con creces su valía gracias a la saga *Ratchet & Clank*, al igual que ha sucedido con los desarrolladores de **Evolution Studios** y *MotorStorm*, otra de las grandes producciones que adornan el esperado lanzamiento de la consola.

Un poco de aquí y un poco de alla

Enfrentarse a un cambio de género y de temática tan radical (de la fantasía plataformera de *Ratchet* al *shooter* subjetivo y «serio» de éste que nos ocupa) sin duda ha supuesto todo un desafío. Para superarlo con éxito, han decidido utilizar todas las convenciones clásicas del género y darles una vuelta para presentarlas de una forma fresca. Para empezar, y viendo cómo los *shooters* en primera persona ambientados en la Segunda Guerra Mundial florecen como setas, se optó por crear un «híbrido». Utilizando toda la parafernalia propia de la mitad del Siglo XX (soldados, ciudades europeas medio en ruinas...), se cambió al enemigo por excelencia (los nazis) por una especie de alienígenas de origen desconocido. Su diseño, y su sola presencia, representa una de las mayores bazas del juego.

Las *Quimeras* son unos enemigos que dan miedo: son rápidos, ágiles, inteligentes y no conocen la piedad. Disparan armas de fuego con maestría, cuentan con todo tipo de ingenios para causar la destrucción entre las filas humanas. Y, por supuesto,

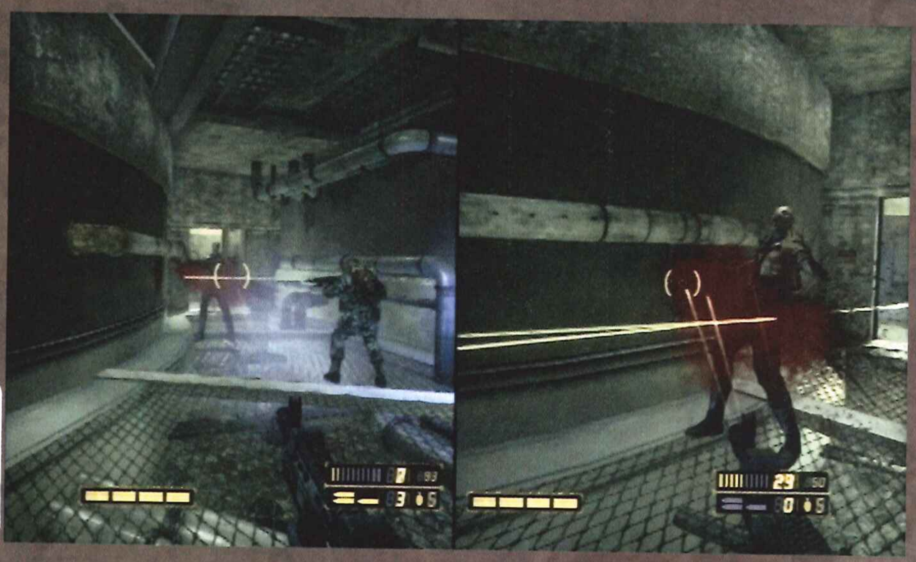


Las Quimeras suelen atacar en escuadrón. Son bastante inteligentes.



Los efectos de luces y sombras son de lo más espectacular.

Tomando elementos de producciones anteriores, Insomniac ha elaborado un juego inconfundible.

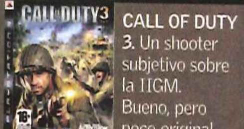


SIXAXIS. El uso del sensor de movimiento se limita a momentos muy concretos. Agítalo para librarte del mortal mordisco de las Quimeras.

Conversión. Estos bichos representan el escalón más bajo de la escala evolutiva de las Quimeras. Por lo tanto, no son muy peligrosas.



la alternativa



CALL OF DUTY 3. Un shooter subjetivo sobre la IIGM. Bueno, pero poco original.

su único objetivo es la destrucción (o más bien la «conversión») de la raza. La utilización de la «historia alternativa» como *leit motiv* del juego hace que resulte mucho más interesante que, por ejemplo, un título que se ambiente en el futuro, pues en ***Resistance*** podrás visitar lugares mucho más cercanos y emplear armas que recuerdan a las reales (aunque también haya espacio para otras mucho más extrañas).

Este afán por no alejarse demasiado de lo que nos rodea se nota también en el argumento. Éste es relatado a través de un personaje secundario del juego, que cruza su camino con el protagonista, Nathan Hale, en alguna ocasión. El aura de misterio que gira en torno a este personaje (que nunca abre la boca, por cierto) le dota de un aire de leyenda en su lucha contra las *Quimeras*. Y la incertidumbre que provoca al jugador el hecho de ir descubriendo con cuentagotas la historia de este oficial americano es algo que por sí sólo invita a avanzar. Un hecho que no suele pasar en estos juegos

Un viaje al infierno

Pero no sólo de argumento vive el jugador, claro está. Para ambientar la odisea de Hale, los programadores han preparado un recorrido por diversos puntos de la geografía británica, como Londres o Manchester. Parajes en su mayoría asolados por las *Quimeras*, donde en la mayoría de las ocasiones estarás acompañado por otros miembros de tu pelotón. Una mezcla de entornos exteriores e interiores que provocan una gran variedad de situaciones (dentro de lo que

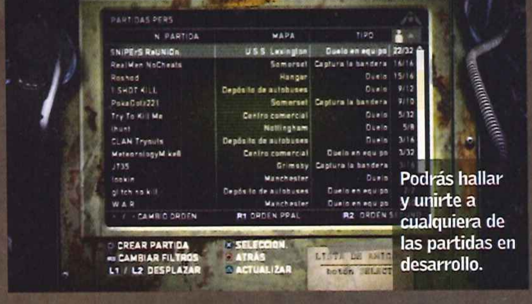






ON-LINE. Resistance incorpora un robusto modo On-line competitivo para un máximo de cuarenta jugadores simultáneos a través de Internet. Las modalidades de juego son clásicas: duelo, capturar la bandera, duelo por equipos... Los mapas son exclusivos de este modo en particular.





Podrás hallar y unirte a cualquiera de las partidas en desarrollo.





Hay dos tipos de partidas: puntuables (para los rankings) y libres.

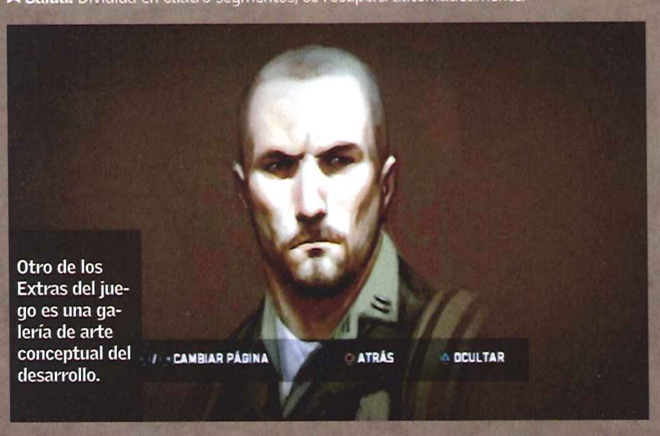




Salud. Dividida en cuatro segmentos, se recupera automáticamente.



Sí, lo que lleva el soldado de mochila es un Clank, el compañero de Ratchet. Un guiño a la saga más popular de Insomniac en forma de Extra.



Otro de los Extras del juego es una galería de arte conceptual del desarrollo.



Merodeador. Este engendro mecánico es uno de los mayores peligros a los que tendrás que enfrentarte. La mejor elección es el lanzacohetes.

permite un género que se basa en disparar a todo lo que se mueva, evidentemente). Así, las escuadras de enemigos podrán ser eliminadas de una forma selectiva y pausada cuando te encuentres en un escenario amplio; pero si la refriega se desarrolla en un angosto pasillo, por ejemplo, habrá que emplear la técnica de «dispara primero, pregunta después».

Pero sin duda, uno de los elementos que dota a *Resistance* de ese aire tan único y que lo hace inconfundible entre la maraña de *shooters* subjetivos que pueblan las estanterías de las tiendas es la selección de armas. Aparte de su gran número, y de la posibilidad de que el protagonista lleve consigo todas las que vaya encontrando, proponen estilos de juego totalmente diferentes. Fusiles, escopetas, varios tipos de granada y algunos ingenios con portentosas capacidades, como atravesar las paredes, buscar al objetivo de forma independiente, ralentizar el tiempo, crear escudos... En fin, que ante





« **Myresistance.net.** La página oficial del juego da cabida a todos los elementos de la comunidad de jugadores On-line, como los rankings y foros.

La escopeta. Una de las armas más efectivas del juego, imbatible en las distancias cortas, aunque su cargador es más bien limitado.

Auger Rifle. Fusil perforador de gran penetración que dispara descargas de radiación.

Rossmore. Escopeta de combate del ejército británico. Dispara a través de uno, o sus dos cañones a la vez.

Bullseye. Principal fusil de combate de las Quimeras. Cadencia de fuego rápida y gran capacidad de daño.

Laark. Diseñado contra las divisiones blindadas rusas, funciona contra los vehículos pesados. Los cohetes pueden ser dirigidos.

Carbine. Fusil estándar de los rangers del ejército estadounidense. Su culata de madera es muy útil para golpear al enemigo.

Sapper. Dispara minas de racimo orgánicas encerradas en una célula viviente que se pegan a las superficies.

Fareye. Arma predilecta de los francotiradores de la marina real británica. Capaz de ralentizar el tiempo.

tanta variedad seguro que no tendrás tiempo de utilizarlas todas.

Como si de la mejor película de acción se tratara, el ritmo de la acción (algo que es complicado de identificar muchas veces, pero que diferencia a los buenos juegos de las obras maestras) es endiabladamente rápido y tenso. Nada de deambular por los escenarios buscando qué hacer a continuación. En *Resistance* la libertad que se le da al jugador es más bien escasa, pero esto es algo necesario para que funcionen todos los artificios (sustos, batallas campales con decenas de personajes y enemigos...) que los programadores de Insomniac han preparado. Todo ello envuelto en uno de los apartados técnicos más espectaculares que se han visto nunca en un sistema de entretenimiento doméstico, sólo superado por *MotorStorm*. Un motor gráfico estable, escenarios bellos e imaginativos (la combinación de la arquitectura humana y la alienígena es genial) y, en resumen, todo lo que se puede esperar de una gran producción de nueva generación.

Por último, pero no por ello menos importante, el juego cuenta además con el modo On-line más completo y divertido de todos los títulos de lanzamiento de PS3 (y disponible de forma gratuita, no lo olvides). Hasta 40 jugadores de forma competitiva pueden participar, además podrás descargarte actualizaciones y añadidos periódicos, el primero de ellos coincidirá con el lanzamiento PAL. «

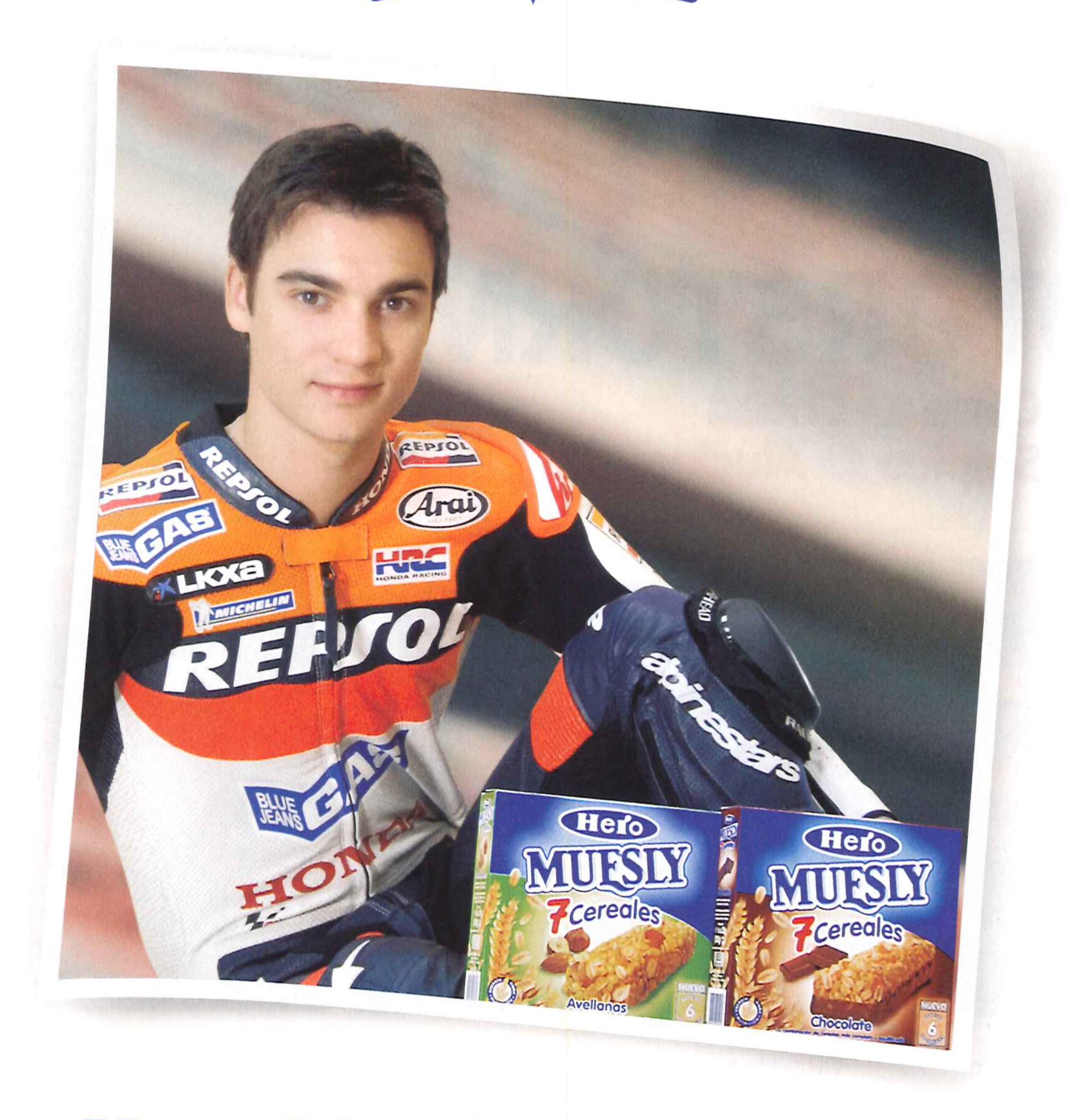
evaluación

+ La calidad de su argumento, su desarrollo que engancha desde el primer momento y el salto que representa con respecto a PS2.

− No cuenta con ningún defecto importante, aunque a veces se eche en falta algo más de espectacularidad en su apartado técnico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Genial diseño de escenarios, enemigos y personajes, aunque algo impersonal a veces.	Junto con los gráficos, este apartado sumerge al jugador de lleno en una guerra sin cuartel.	Un desarrollo tan bien planeado y un control intuitivo y eficaz son sus mayores bazas.	El modo Campaña está en la media de este tipo de juegos, aunque hay muchos Extras.	Brillante y lleno de posibilidades en este sentido. Sin duda, se convertirá en el más jugado.	Aprovecha bien las capacidades de PS3, aunque no utilice el modo máximo de resolución.	Sin llegar a la perfección, Resistance es el juego perfecto para estrenar tu nueva consola.
9,1	9,1	9,4	9,0	9,4	9,0	9,3

Dani Pedrosa y Hero Muesly



"Hero Muesly te da energía para llegar a tu meta."

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.

Y ahora con Dani Pedrosa, gana premios sin parar: **Puedes conseguir una de las 10 entradas para dos personas para ver en directo el Campeonato de Moto GP en Valencia y conocer a Dani Pedrosa.** Además hay otros premios de campeonato: Scooters Honda 100 Lead, los Cascos Arai exclusivos y las Chaquetas moteras de Dani Pedrosa y Cascos Jet Honda.

REGALO SEGURO A LAS PRIMERAS 100 CARTAS: Gratis gorras oficiales de Dani Pedrosa. Tienes mucho por ganar ¿te lo vas a perder?



Los campeones de la energía

Más información en www.heromuesly.com. Bases depositadas ante notario. Único sorteo el 22.10.07

TEST

GÉNERO **CONDUCCIÓN** | COMPAÑÍA **SONY C.E.** | PROGRAMADOR **EVOLUTION STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
CONECTIVIDAD PSP **NO** | RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P** | ON-LINE **SÍ (12 JUGADORES)**
INSTALABLE **NO** | JUGADORES 1 | P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €** | www.motorstorm.com

12+

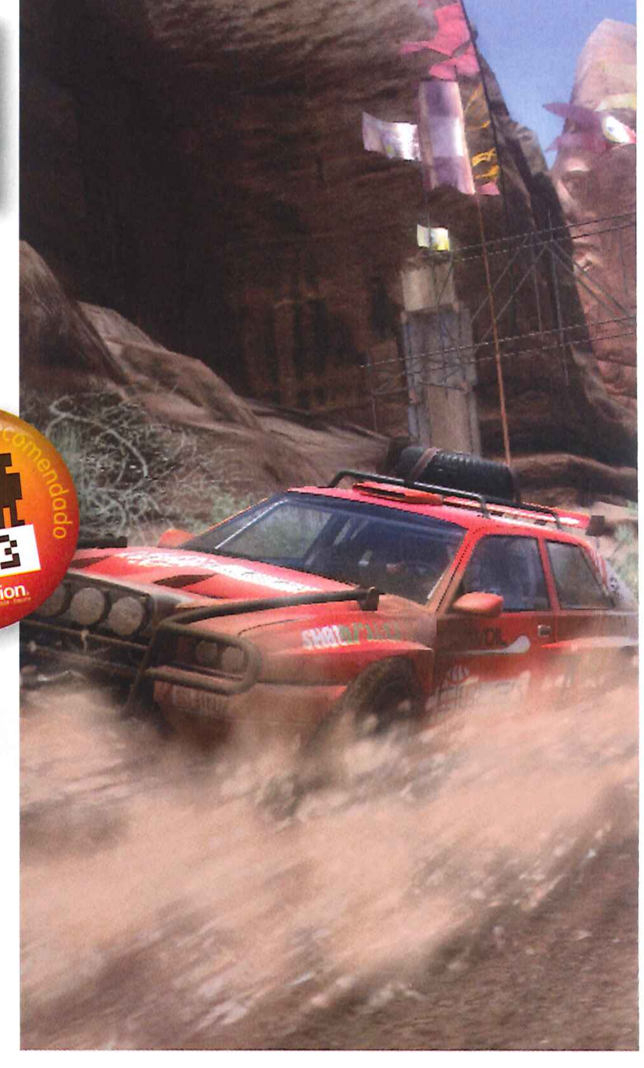


MOTORSTORM

Corre Choca Salpica Alucina

PS3





NO DUDAMOS de que los responsables de las tiendas donde se ponga a la venta PlayStation 3 ya tienen un favorito para exponer en sus televisores HD. Y es que unos segundos de cualquier carrera de *MotorStorm* son más que suficientes para convencer al más escéptico de que la nueva consola supone un gran avance en el plano técnico con respecto a PS2. Sin llegar a los niveles de aquel tráiler del E3 2005, su calidad gráfica está fuera de toda duda. Sin embargo, el jugador que se lo lleve a casa exigirá algo más que una gran impresión inicial.

Entrando en materia

El desarrollo del juego, una vez que lo pones en marcha, es de lo más sencillo. Sólo dos modos de juego, contando el On-line, y un parco menú de opciones. La modalidad principal te llevará a una serie de carreras en los ocho circuitos que componen el universo de *MotorStorm*. Según vayas triunfando en ellos, se irán abriendo nuevas competiciones, aunque siempre en los mismos circuitos y con el tipo de vehículo predeterminado. Este apartado es crucial en el juego, ya que la experiencia varía enormemente según la montura que utilices. Con un camión, por ejemplo, podrás abrirte camino entre tus competidores como un elefante atravesando una cacharrería. Sin embargo, su limitada movilidad te impedirá tomar los caminos que discurren por la parte superior y realizar grandes saltos.

En el extremo opuesto se encuentran las motocicletas, que seguramente se convertirán en tus favoritas por lo divertidas que resultan de conducir. Subido sobre ella serás capaz de tomar cualquier atajo e incluso agredir a los pilotos de las otras motos como si de un *Road Rash* se tratara. En medio de este espectro encontrarás coches deportivos, *buggies*, *ATVs*... Cada uno

la alternativa

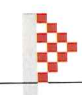


RIDGE RACER 7

Un juego de conducción con una concepción igualmente arcade, pero mucho más tradicional. Divertido aunque técnicamente muy inferior a este MotorStorm.



Carreras intensas y jugabilidad a prueba de bombas

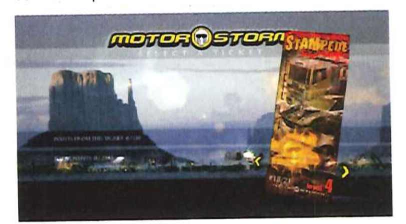




La elección del vehículo es fundamental. Cada tipo cuenta con sus puntos fuertes y débiles.



Pasan las vueltas. El paso de los vehículos hará que los circuitos vayan transformando su fisonomía con todo tipo de deformaciones.



Pase VIP. Estos «tickets» serán los que te permitirán ir participando en las diferentes competiciones que presenta el juego.





ON-LINE. Hasta doce jugadores podrán participar en las carreras a través de Internet. Podrás elegir el circuito y el vehículo que desees, a diferencia de lo que ocurre en las competiciones off-line.

con su estilo de conducción. Eso sí, una vez que conozcas un modelo de ellos los habrás visto todos, pues los que se irán desbloqueando a medida que avances sólo sufren variaciones estéticas.

Protagonista, el entorno

Los circuitos de *MotorStorm*, pese a su escaso número, representan un prodigio del diseño. Nunca se habían visto unas superficies (tierra, barro, asfalto...) que se comportaran de una forma tan realista. La variedad de caminos que el jugador puede tomar, y los obstáculos que se encuentran en ellos, también son impresionantes. La estrategia que parece imposible de incluirse en un título tan «alocado» está presente a la hora de decidir en décimas de segundo la mejor forma de atacar cada parte del recorrido, teniendo en cuenta la ferocidad de los rivales y las características de tu propio vehículo. Jugarás una y otra vez a la misma competición hasta que te aprendas cada giro del camino de memoria.

Lo viejo y lo nuevo

Pese a lo que pueda parecer, pese a su derroche gráfico en alta resolución y pese a contar con el motor físico más avanzado visto en juego alguno, la





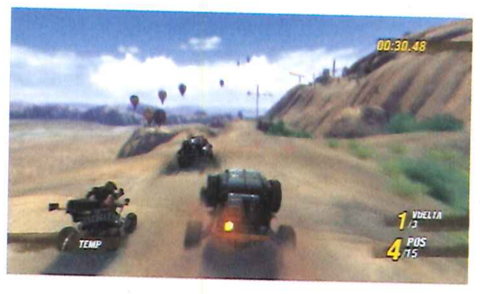
POR **LAST MONKEY**



Perspectivas. El juego te deja elegir entre la vista exterior (más jugable) y la interior (más espectacular), salvo en el caso de las motocicletas, donde existe una lejana y otra más próxima a la máquina.



El uso del turbo (llamado aquí «impulso») es fundamental para salir victorioso. No abuses del él si no quieres acabar en llamas...







SIXAXIS. Desde el menú de opciones del juego puedes activar el control a través del sensor de movimiento del mando de PS3. Al principio es bastante complicado, pero también mucho más preciso.



jugabilidad de ***MotorStorm*** nos ha hecho recordar a aquellas primeras partidas con el genial *Ridge Racer* en **PSone** (por aquel entonces **PlayStation** a secas).

No hay en este juego una gran cantidad de elementos que adornen la conducción: ni dinero, ni *Tuning*, ni chicas, ni ciudades que explorar... sólo una carrera tras otra. Eso sí, éstas son tan divertidas y suponen una descarga de adrenalina tan grande que seguramente no echarás de menos nada de lo anterior. Al menos las primeras semanas, claro, pues puede que llegue un momento en el que le exijas al juego de **Sony C.E.** algo que no tiene. Aunque, como es de imaginar, siempre te quedará el modo On-line para un máximo de doce jugadores. Sencillo pero muy adictivo: los piques pueden ser totalmente antológicos (incluso se ha contemplado la posibilidad del *chat* de voz).

Esperemos que esto sea el inicio de una franquicia que convierta a las siguientes entregas en el juego con el que todos soñamos. Éste se ha quedado muy cerca...

Crash, boom, bang...

El juego no sería lo mismo sin los choques. Cualquier elemento del circuito, por pequeño que sea (dependiendo del vehículo), puede llevarte a acabar estampado contra un muro o al fondo de un abismo.











evaluación



Las carreras más intensas, divertidas y frenéticas que hemos visto en un juego. Su modo On-line.



Le faltan modos de juego para convertirse en el juego de conducción de referencia en PlayStation 3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sencillamente, el juego más impresionante en este apartado que hemos visto nunca. Increíble.	Una potente y cañera banda sonora que durante las carreras queda eclipsada por los efectos.	La experiencia de juego dentro de cada carrera es tan divertida como desafiante y adictiva.	El modo On-line es lo único que aporta algo a este apartado. Para un jugador, la experiencia es corta.	Las carreras para hasta 12 jugadores son divertidas, pero se echan en falta más opciones.	Utiliza de forma eficiente todas las posibilidades de PS3: Sixaxis, On-line, potencia gráfica...	Una experiencia tan intensa como limitada., pero es la mejor demostración del potencial de PS3.
9,5	9,0	9,2	7,8	8,9	9,1	9,1

LUCHA COMO NUNCA



VIRTUA TENNIS 3

Juega rápido golpea al límite

PS3

GÉNERO **DEPORTIVO** | COMPAÑÍA **SEGA** | PROGRAMADOR **AM3** | DISTRIBUIDOR **SEGA**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CASTELLANO** | CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080P** | INSTALABLE **NO** | JUEGO ON-LINE **NO**
3+ JUGADORES | P.V.P. RECOMENDADO **69,95€** | **www.virtuatennis.net**

SI RECUERDAS títulos como *Crazy Taxi, Virtual-On* o *Sega Rally Championship* es que te has dejado seducir en más de una ocasión por los encantos de las producciones de **AM3**, conocidos desde 2000 como *Hitmaker*. Este grupo de desarrollo interno de **Sega** es responsable de algunos de los más sonados éxitos de la compañía, tanto en *coin-op* como en consola. Dentro de su dilatada carrera brilla por sí sola una franquicia, *Virtua Tennis* (conocida en Japón como *Power Smash*), que vio la luz allá por 1999, en la placa recreativa *Naomi*. Un año después saltaba al formato doméstico, en la extinta Dreamcast.

Desde los inicios de la serie, **AM3** se las ha apañado para configurar un abanico de modos de juego capaz de mantener vivo el interés de los jugadores por variedad e intensidad. El modo principal de juego proponía crear un tenista y comenzar su carrera desde la posición 300 del *ranking* mundial. Para mejorar sus habilidades, como es más que lógico, era necesario entrenarse con una serie de divertidos y alocados minijuegos, y así afrontar con garantías los torneos que permitían subir puestos en la clasificación mundial. Asimismo, el menú principal se completaba con un modo *Arcade* y otro de Exhibición.

La evolución

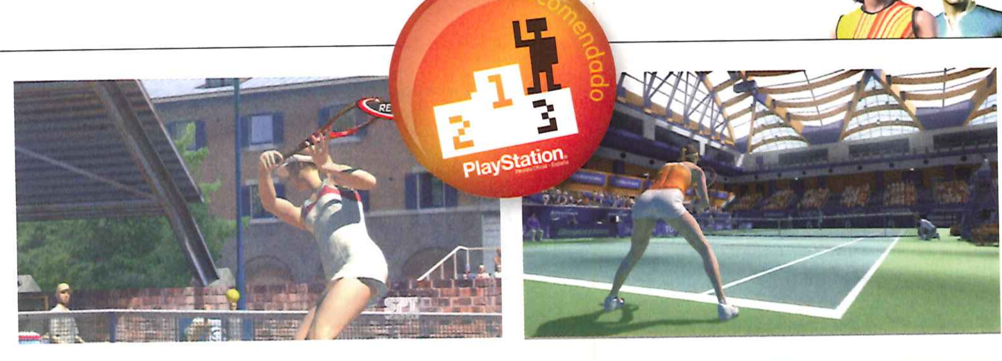
Con su llegada a las consolas de nueva generación, el esquema descrito anteriormente no ha variado en lo esencial, pero **AM3** ha afinado su puntería puliendo hasta casi rozar la perfec-



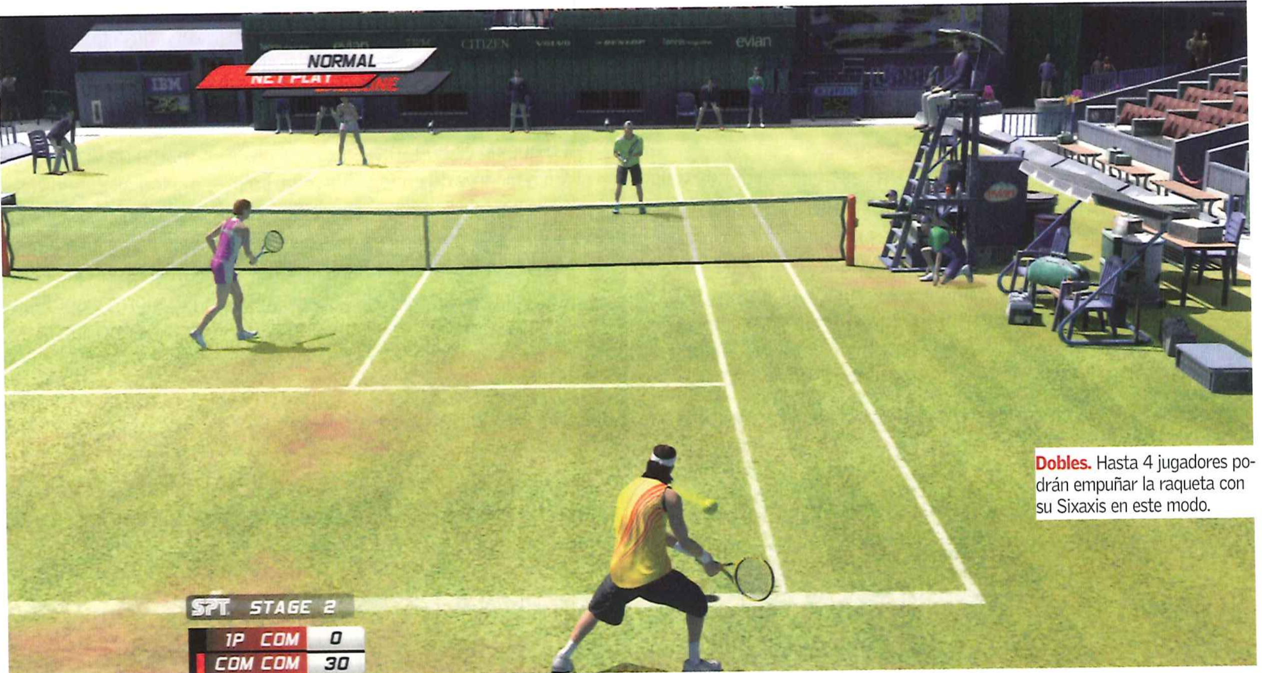


VIVE EL CAMPEONATO MUNDIAL. En esta modalidad tendrás que crear un tenista (hay un Editor que te permitirá plasmar tu rostro en pantalla con un poco de paciencia) y escalar desde el puesto 300 del ranking mundial hasta lo más alto. Por primera vez se ha dispuesto una academia de tenis en la que aprender los diferentes golpes, triquiñuelas y estrategia de este deporte. Pero tampoco debes descuidar la oportunidad de mejorar tus habilidades con diversos minijuegos. No olvides ir a casa de vez en cuando para reponer energías, o podrás lesionarte y perderte algún torneo importante.





« **Animaciones.** Entre punto y punto verás increíbles animaciones que le dan un toque de retransmisión deportiva al juego.

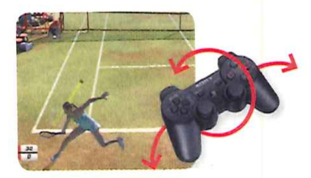


Dobles. Hasta 4 jugadores podrán empuñar la raqueta con su Sixaxis en este modo.

TENIS EN MOVIMIENTO. La carencia de modo On-line se ha visto paliada por la compatibilidad del sensor de movimiento del Sixaxis. Unas cuantas sesiones de entrenamiento y comprobarás que el control es mucho más intuitivo de lo que parece.



Configuración. Selecciona la opción D en configuración del mando para disfrutar con el preciso sensor.



Movimientos. Inclina el mando para mover al jugador por la pista, hacia la dirección indicada.



Golpes. Con giros rápidos arriba y abajo darás efecto a la pelota, para acelerarla o desacelerarla.

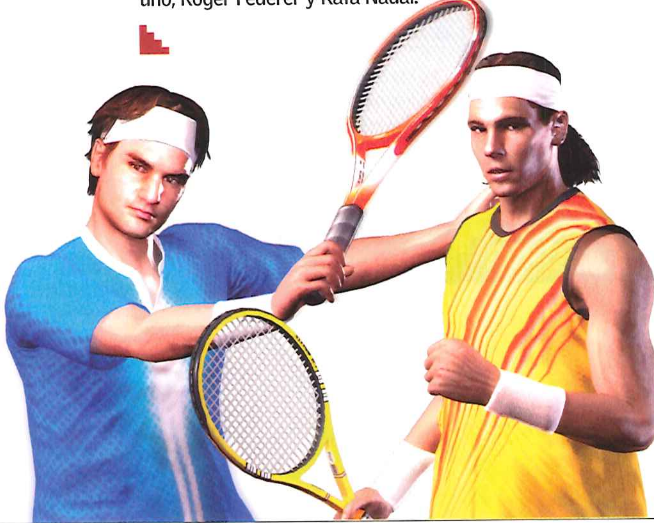


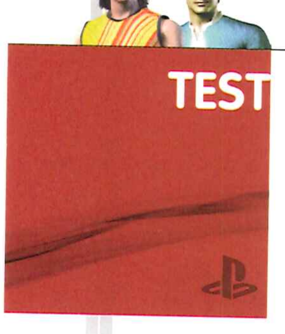
Top Spin. Con un movimiento brusco lateral le darás un efecto horizontal, denominado Top Spin.

ción el sistema de juego y el apartado técnico. La sensación de control es total, excepto cuando empiezas en el modo Campeonato Mundial, por razones obvias, dado que lo inicias como número 300 de la SPT (*Sega Professional Tennis*).

Las diferencias de estilo de juego entre los veinte tenistas profesionales que aparecen en *Virtua Tennis 3* (trece hombres y siete mujeres) resultan evidentes. **AM3** ha plasmado el comportamiento en la pista de cada uno: se puede sufrir contra Rafa Nadal, que llegará a todas las bolas, por muy difícil que se lo pongas; estrellarse contra el muro de Roger Federer o padecer las constantes dejadas y subidas a la red de Taylor Dent. En ese aspecto, el juego es apasionante porque tendrás que aprenderte al dedillo la estrategia de tus oponentes si quieres llegar al número uno. Cuando hayas conseguido la segunda posición podrás acceder a un torneo denominado El Rey de Los Jugadores, que se celebra en la cubierta de un transatlántico, para darle más glamour a la cita. Y una vez alcanzado el número uno tendrás que defenderlo en las siguientes temporadas. De nada te servirá estudiar al rival si descuidas tu técnica. Esta vez son diez los minijuegos provistos para mejorar el servicio, la volea, la resistencia de tus piernas o los golpes de fondo. La gran novedad, con respecto a *Virtua Tennis: World Tour* (la última entrega de la saga que solamente apareció en PSP) es que se ha dispuesto una Academia de tenis, aparte de los minijue-

DE LA ATP A LA SPT. Trece tenistas masculinos y siete del circuito femenino de la ATP se han pasado a la competición Sega Professional Tennis, incluidos el número uno, Roger Federer y Rafa Nadal.









El ambiente. AM3 ha recreado la atmósfera de la competición, con gradas pobladas de público expectante y secuencias con repetición y otros lances del juego.

la alternativa



VIRTUA TENNIS 3 PSP

Cuando tengas que apagar la consola grande, continúa con la saga desde tu portátil, en el metro, el bus... donde sea con tal de disfrutar con su arrolladora jugabilidad.

gos, para incidir en el aprendizaje de golpes muy concretos, divididos en cuatro categorías de dificultad.

Llega el Sixaxis

La gran sorpresa que AM3 nos tenía reservada para *Virtua Tennis 3* es que es uno de los primeros juegos para **PlayStation 3** que aprovecha las posibilidades que ofrece el sensor de movimiento del *Sixaxis*. Resulta chocante, pero cuando te acostumbras es una forma muy intuitiva de controlar al tenista, con la salvedad de que el golpeo de la pelota es casi automático.

Lo que no es una sorpresa, es el nivel gráfico alcanzado en esta entrega. Los rostros perfectamente reconocibles de los tenistas profesionales más conocidos del circuito internacional, las diferentes superficies sobre las que se juega, el público... En todo se ha cuidado hasta el último detalle para que quedara claro el salto tecnológico que ha supuesto el procesador *Cell*. Para completar el cuadro, **Sega** nos deleita con una BSO marca de la casa, *riffs* guitarreros y melodías pegadizas y simpaticonas.

Lo único que se puede reprochar es que no incluya ningún modo de juego On-line, aunque la posibilidad de que 4 jugadores disputen partidos de dobles y minijuegos puede ayudar a olvidarlo.



Potencia. Nadal es un seguro de vida contra otros jugadores.

Virtua Tennis 3 es uno de los primeros juegos en utilizar el sensor de movimiento del Sixaxis

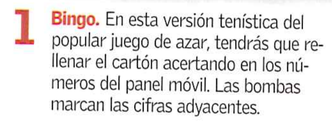


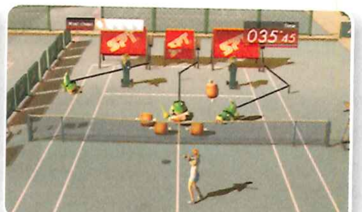
Servicio. Entrena para ajustar a tope la bola.

JUEGOS DE PISTA.

Diez minijuegos van a servir para agudizar tu puntería y manejo de la raqueta en general. Además, pueden participar 4 jugadores.











1 **Bingo.** En esta versión tenística del popular juego de azar, tendrás que rellenar el cartón acertando en los números del panel móvil. Las bombas marcan las cifras adyacentes.

2 **Hora de comer.** Tan divertido como parece. Tienes que mantener a raya a los tres cocodrilos acertando con la pelota en los paneles que sujetan. Si no se comerán el muslo de pollo.

3 **Avalancha.** En este minijuego tendrás que mejorar la resistencia de tus piernas esquivando pelotas de tenis gigantes, mientras recoges piezas de fruta en la pista, ésta un tanto surrealista.

4 **Curling.** Uno de los deportes más soporíferos de Eurosport se torna aquí divertido. Tan sólo se echa de menos a los que van barriendo el hielo para que avance más el proyectil.

evaluación



La jugabilidad desbordante del título y la posibilidad de jugar con el sensor de movimiento del Sixaxis.



Que en una consola como PlayStation 3 no se haya incluido ninguna opción de juego On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Animaciones fluidas y un grado de detalle en los jugadores que te deja con la boca abierta.	Temas pegadizos que le van como un guante al transcurso de los partidos. Voces en castellano.	Sencillo y con muchas posibilidades a un tiempo, para principiantes y los novatos en tenis digital.	El Campeonato Mundial tiene para rato, y si tienes amigos con los que jugar será inacabable.	La entrega para PS3 no incorpora juego en red. Sí habrá descargas en PlayStation Store.	La posibilidad de usar el sensor de movimiento del Sixaxis palia la ausencia de modo On-line.	Es posible que sin gustarte el tenis puedas terminar enganchado a esta maravilla de Sega.
9,0	8,8	9,2	9,0	4,0	8,5	9,0

Las ideas
nos hacen
crecer, vivir,
tener nuevas
ideas.
Si las robamos...
¿qué nos queda?

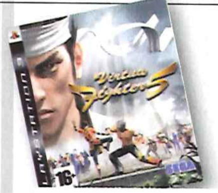




VIRTUA FIGHTER 5

PS3

El beat'em-up más técnico de la historia



GÉNERO **BEAT'EM-UP**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SEGA AM#2**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE: **SÍ (2.342 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO: **69,95 €**
http://virtuafighter5.sega-europe.com

16+

DESDE LA explosión en 1991 del fenómeno *beat'em-up*, por nuestras manos han pasado todos los juegos de lucha existentes (desde *Street Fighter 2* hasta *Tekken: Dark Resurrection*) y hemos llegado a una conclusión, que esperamos volver a replantear con la aparición de *Tekken 6*: existen poco más de dos juegos de lucha «profesionales», que requieren una concentración extrema, un conocimiento absoluto de todas las posibilidades de los personajes, una experiencia cultivada a base de práctica y horas de juego... Por un lado, en dos dimensiones, están *Super Street Fighter 2 Turbo* y *Street Fighter 3: Third Strike*, los cuales se reparten el pastel. En lo que a tres dimensiones se refiere, no hay color: *Virtua Fighter 5* es «el Juego».

Antes de entrar en materia, un ejemplo sencillo para los que no conozcan las virtudes de la saga: si estuviésemos hablando de *RPG* en lugar de *beat'em-up*, ***Virtua Fighter 5*** sería el Oblivion de los juegos de lucha. Y en esta ocasión, su profunda y compleja jugabilidad no es lo único que lo convierte en un grandísimo título, ya que **Sega** ha creado el *beat'em-up* con mejores gráficos del mercado y, muy posiblemente, el más técnico y completo en lo que a posibilidades se refiere, siempre que no entremos a valorar sus posibilidades On-line, que son inexistentes.

Si no prestas demasiada atención, las animaciones del juego, en su gran mayoría similares o mejoradas con respecto a anteriores entregas, te harán creer que estás ante una versión remozada de *Virtua Fighter 4 Evolution,* pero en el momento en que te fijas en la resolución, su realista tratamiento de la iluminación y la extrema calidad de sus modelos poligonales, descubrirás que el título de **Sega** es sin ninguna duda el *beat'em-up* con mejor aspecto jamás creado. Cada escenario está iluminado de manera diferente, dando una tonalidad y un *feeling* especial a cada uno de los combates.

Lo mejor de todo es que aún no sabemos lo que está por venir ni a qué nivel ***Virtua Fighter 5*** explota el *hardware* de **PlayStation 3**, ya que **Sega** ha creado una conversión directa de la recreativa, sin ningún tipo de mejora con respecto al motor gráfico original diseñado para la placa *Lindbergh*. Las animaciones faciales, la altísima reso-



Aoi. Personaje ideal para luchar de una manera defensiva (sus reversals de aikido son mortales), aunque muy ágil y rápida.



El Blaze. A medio camino entre las artes marciales y el Wrestling, es capaz de vencer a sus oponentes con llaves o golpes.

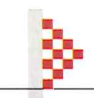


Goh. Difícil de controlar, de uso exclusivo para expertos. Si eres capaz de controlar su Judo serás imparable con este personaje.



Eileen. Si buscas un luchador rápido e impredecible, Eileen es tu personaje. Eso sí, no esperes quitar mucha energía con ella.

Jeffry. Fuerza bruta y descontrolada, llaves y golpes sin ninguna elegancia pero con un gran nivel de efectividad y potencia.









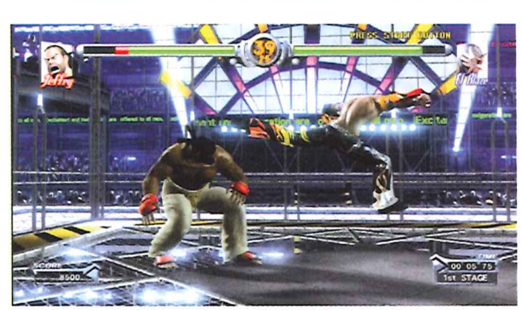
El color y el nivel de iluminación es lo más característico de cada uno de los escenarios del juego.





Eileen. Sus ágiles movimientos recuerdan a un mono, pero sobrio, no como el que representa Shun-Di. Eileen es rápida pero no demasiado fuerte.

Equilibrio. Todos los luchadores poseen un equilibrio de posibilidades nunca visto en un beat-em'up.



PS3 muestra un engine 3D idéntico al de la coin-op original

lución de las texturas de los personajes y el entorno se encargan de dar la nota realista a su motor 3D. Y es que el realismo ha aumentado considerablemente con respecto a *VF4 Evolution*, algo que también apreciarás en su jugabilidad.

El Yin y el Yang de los beat'em-up

Muy pocos movimientos del juego cruzan la línea de lo absurdo en esta nueva entrega, con saltos creíbles y movimientos de artes marciales auténticos, que añaden un nuevo nivel de desafío a los veteranos de la saga. Cada golpe aislado, recuperación, *combo* y llave está calculado al milisegundo, haciendo que los jugadores expriman al máximo cada luchador para descubrir cómo inutilizar los ataques del contrario y, así, equilibrar a todos los luchadores.

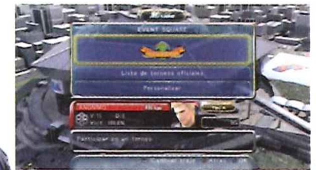
Entre las novedades jugables destaca el «movimiento ofensivo», una nueva forma de esquivar al oponente. Encontrarás otros *beat'em-ups* complejos en el mercado, con infinidad de movimientos, pero la gracia de ***Virtua Fighter 5*** no radica en su repertorio de golpes, sino en la forma de utilizarlos. Podrás avanzar sin demasiados problemas en el modo *Arcade*, incluso en la modalidad Misión, si memorizas un par de *combos* aéreos, algunos ataques «de los que siempre entran», las típicas rutinillas... En una partida contra un juga-



Modo Misión. Recorre diferentes salones recreativos virtuales, enfréntate a un centenar de jugadores y hazte con todo tipo de items y accesorios con los que personalizar a tu personaje. VF5 no incluye modo de juego On-line, pero esto es lo más parecido que existe.













Kage-Maru. Difícil de controlar pero efectivo. Posee un par de acrobáticos golpes que dejan K.O. a cualquiera.



Lau. Sólo para expertos. Su mejor baza son los largos y mortíferos combos aéreos capaces de tirar al oponente fuera del ring.



Lei Fei. Ataca desde muy lejos y es totalmente impredecible gracias a su gran cantidad de diferentes posturas de lucha.



Lion. Sigue siendo débil, pero la velocidad y su peculiar estilo de lucha pueden acabar con el oponente más fuerte.



Pai. Velocidad pura y dura, capaz de lanzar todo tipo de largos combos en pocos segundos, aunque su fuerza es limitada.




La física y la detección de colisión entre personajes es buena, pero poco efectiva.


A excepción de Jacky, los otros personajes son difíciles de manejar.

» **Jacky.** Perfecto para aprender a jugar y bastante poderoso en manos de un experto. Muy equilibrado aunque con puntos débiles.

la alternativa



TEKKEN: DARK RESURRECTION

El único beat'em-up comparable a Virtua Fighter 5, tanto en su versión PSP como en alta definición para PS3 descargable a través de PlayStation Store.

dor más o menos experimentado no te servirán de nada. Cada acción, cada golpe, cada movimiento tiene que ser medido y meditado, pues el comportamiento del oponente es el que condiciona dichas acciones.

Es importante tener en cuenta que ningún personaje es más fuerte que otro, ni ningún golpe resulta infalible. ***Virtua Fighter 5*** es equilibrio jugable, el *yin* y el *yang* de los *beat'em-up*.

Junto al modo *Arcade*, de obligada inclusión en el juego, hallarás diversas opciones que alargan la vida útil del título; la más importante de todas es el modo Misión, similar al *Quest* de *VF4 Evolution* (en **PS2**) y cuyas características encontrarás explicadas en estas mismas página. El modo *Dojo* te permitirá practicar todos los movimientos, llaves y *combos* de los luchadores y en el modo *VF.TV* podrás contemplar las repeticiones que hayas guardado previamente en el modo *Versus*, así como aprender de espectaculares combates «pre-grabados» en el *Blu-ray* del juego. O en el disco duro de **PlayStation 3**, lo que además acelerará las cargas entre combates dejando el lector *Blu-ray* sólo para reproducir la banda sonora.

Sega ya dejó el trabajo hecho (y bien hecho) con la recreativa de *Virtua Fighter 5* y la edición para **PlayStation 3** alberga una perfecta conversión con Extras de la talla del mencionado modo Misión. Si tan sólo se hubiera ofrecido una opción On-line, ***VF5*** se habría convertido en el juego de lucha más completo y complejo del mercado.



Akira. El más técnico de todos, sólo indicado para el jugador muy experto.

Sarah. Más técnica que su hermano (y más difícil de controlar). Maneja las piernas como ningún otro personaje.

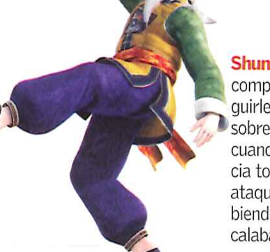


Wolf. Lento pero con las mejores llaves del juego. Lo tiene algo difícil ante los personajes rápidos, pero no imposible.

Brad. La velocidad y efectividad del Muay Thai caracterizan a este luchador a medio camino entre la técnica y la fuerza bruta.



Vanessa. Contundente tanto en sus golpes como en sus llaves. Decenas de posibilidades para atacar o defender con reversals.



Shun-Di. Es complejo seguirle el ritmo, sobre todo cuando potencia todos sus ataques bebiendo de la calabaza.

evaluación


No encontrarás un beat'em-up más técnico que Virtua Fighter 5. Es técnicamente idéntico a la recreativa.


Si eres un «machaca-botones» no tienes ningún futuro con Virtua Fighter 5. Le falta el modo de juego On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es idéntico a la coin-op. Lo más espectacular son sus animaciones y la iluminación de los escenarios.	Las pegadizas melodías de Sega vuelven a deleitarnos en VF5. Los FX son más bien pobres.	VF5 es el beat'em-up más técnico y equilibrado de la historia. El modo Misión es genial.	No tiene On-line, pero el modo Dojo, Misión y, sobre todo, el Versus te darán juego para rato.	Sega no ha incluido opciones On-line. Dicen que con la precisión que requiere el juego es inviable.	Es idéntico a la coin-op, que era el objetivo de Sega, aunque sabemos que PS3 da para más.	El género no podía haberse estrenado mejor en PlayStation 3. Una lástima que no incluya On-line.
9,3	8,9	9,3	8,9	-	7,6	9,3

3+
www.pegi.info

GRAN TURISMO™ HD
THE REAL DRIVING SIMULATOR

LAS MEJORES COSAS DE LA VIDA SON GRATIS.

Conduce un Ferrari 599 en la imponente Alta Definición 1080p. Sólo tienes que registrarte en PlayStation Network desde tu PlayStation3 y descargarte gratis Gran Turismo HD Concept. Además, a través de PlayStation Network podrás acceder a juegos online, demos gratis de los últimos títulos y descargas desde PlayStation Store. Y con sus 60GB de capacidad de almacenamiento, podrás disfrutar de gran cantidad de contenidos exclusivos de PlayStation3, como Tekken 5: Dark Resurrection.

eu.playstation.com

PLAYSTATION® Network

POLYPHONY® DIGITAL



PLAYSTATION® 3

TEST

NBA STREET HOMECOURT

Quiero ser como Jordan



PS3

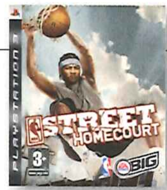
POR REGLA general, la gran mayoría de las disciplinas deportivas se clasifican en dos vertientes muy diferenciadas al convertirse en videojuegos: simulador y *arcade*. El baloncesto no es una excepción y, mientras disfrutamos de varios simuladores todos los años, sólo hemos jugado a poco más de tres buenos *arcades* en PS2.

La nueva generación comienza con buen pie, con un *arcade* muy jugable, original y de impecable factura técnica. *NBA Street Homecourt* toma el concepto de anteriores entregas y lo evoluciona, haciendo un título más accesible, divertido y, sobre todo, espectacular. Al igual que ha ocurrido con la última entrega de *Tony Hawk's*, la llegada de *NBA Street* a la nueva generación ha provocado un frenazo en su curva de dificultad, ampliando el espectro de jugadores al que va dirigido el título de EA Sports BIG.

Más jugable que nunca

Los creadores de *FIFA Street* están detrás del desarrollo de *Homecourt*, algo que queda patente en el evolucionado sistema de control empleado. Durante la posesión, podrás utilizar el *trick remixer* para combinar todo tipo de trucos antes de entrar a canasta con el fin de hacer más puntos. Para mantener el balón y robarlo, tendrás que pulsar el botón que se mostrará (durante unas décimas de segundo) sobre el jugador en los encontronazos. Otra de las novedades importantes en su jugabilidad es la opción de marcar mates dobles, dejando pulsado el botón de tiro y soltándolo cuando se rellena la barra de energía que aparecerá para tal efecto. Por supuesto, para equilibrar las cosas, dichos mates dobles desaparecerán del modo On-line, sin embargo disfrutarás del *Back to Basics* (nada de movimientos «fantásticos») o del *Trick Battle* (donde los *driblings* marcan las diferencias).

Sin duda alguna, lo mejor de *NBA Street Homecourt* es su modo Historia, en el que podrás crear tu propio personaje, personalizarlo con productos con el sello de Michael Jordan y hacerlo evolucionar junto a tres compañeros con el objetivo de competir en la calle contra los más grandes de la NBA. Si buscas diversión, espectacularidad y una nueva forma de ver el baloncesto, éste es tu juego.



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS BIG**
PROGRAMADOR **EA CANADÁ**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (2 JUGADORES)**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080P**
INSTALABLE: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **69,95 €**
www.easports.com/nbastreet4/
3+

la alternativa

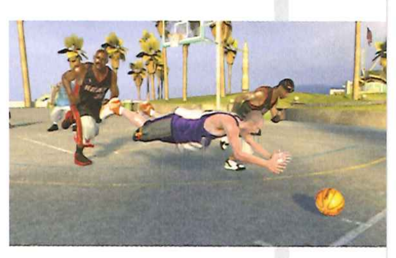


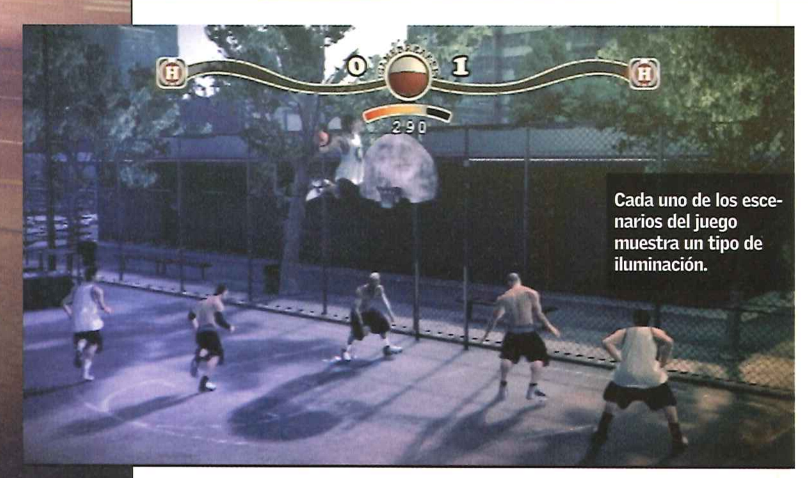
NBA 2K7. Perfecto si buscas una buena dosis de simulación en lugar de un arcade fantástico.


Deja pulsado el botón de tiro hasta el último momento para hacer un mate doble.

Trick Remixer. Utiliza los botones de dribling a tu gusto para crear trucos y combinarlos con mates, de este modo conseguirás multiplicar los puntos.

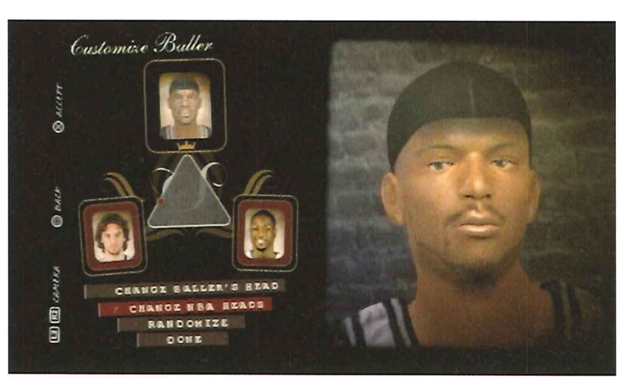




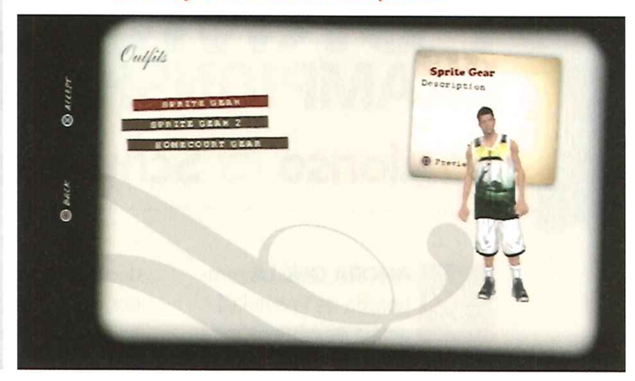

Cada uno de los escenarios del juego muestra un tipo de iluminación.



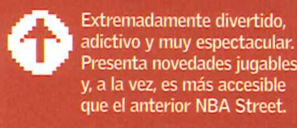
Los chicos del barrio. Hasta que no te conviertas en el rey de tu barrio, no podrás avanzar.



MODO HISTORIA. Personaliza el aspecto de tu jugador, selecciona tres compañeros «del barrio» y asciende en el ranking hasta competir en canchas de la calle contra las grandes estrellas de la NBA. A medida que ganes encuentros irás mejorando las habilidades y tendrás que tener mucho cuidado con tu comportamiento en la cancha: los compañeros pueden sentirse celosos y abandonar el equipo si les dejas de lado durante un partido.



evaluación



Extremadamente divertido, adictivo y muy espectacular. Presenta novedades jugables y, a la vez, es más accesible que el anterior NBA Street.



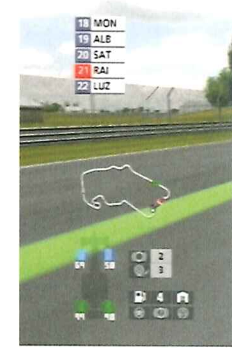
Si no te gustó FIFA Street 2, Homecourt no te cautivará, ya que su desarrollo es muy parecido. No se pueden actualizar las plantillas vía On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Lo mejor de Homecourt es su espectacular puesta en escena y sus realistas animaciones.	Soul, Funk y Hip-Hop del bueno. Los jugadores hablan entre ellos durante los partidos (en inglés).	Más jugable y accesible que la anterior entrega. El Trick Remixer y los mates dobles son lo mejor.	Junto al completísimo Historia, tendrás otros modos para hasta 4 jugadores, y On-line.	Compite contra otro jugador a través de Internet en cualquiera de los modos disponibles.	Homecourt es más de lo que esperábamos: posee unos espectaculares gráficos y opciones On-line.	Diversión a raudales para amantes del básquet, y de los buenos arcades.
8,7	9,2	8,9	8,0	8,0	7,9	8,8

El efecto conseguido para reproducir la lluvia en el circuito es el más espectacular y realista que hemos visto en juego alguno hasta la fecha.









FORMULA ONE
CHAMPIONSHIP EDITION





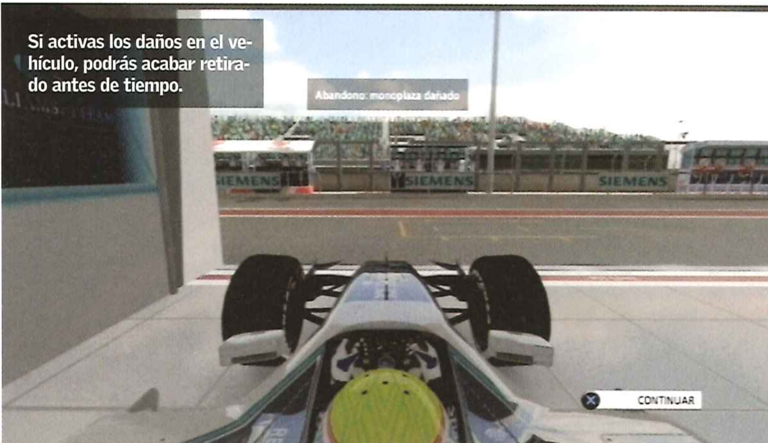


GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **STUDIO LIVERPOOL**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (11 JUGADORES)**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,99 €**
www.playstation-f1.com
3+

AHORA QUE LA temporada de Fórmula 1 acaba de comenzar con el Gran Premio de Australia, hace su debut en la nueva consola de **Sony** la que se ha convertido (con permiso de *Need For Speed*) en la saga de conducción de referencia en **PlayStation**. Puede que el mérito no haya sido cien por cien suyo (sin duda la ascensión de Fernando Alonso a los altares de esta disciplina ha tenido mucho que ver), pero tampoco hay que negar que, año tras año, los programadores de **Sony** en Liverpool (que, por cierto, preparan una nueva edición de *Wipeout* para **PS3** con el motor gráfico de *MotorStorm*) han ido refinando una fórmula que funciona a las mil maravillas, y que ofrece al aficionado a este deporte y al usuario medio una experiencia de juego muy completa.

De este modo, el que se haga con esta nueva versión encontrará, ni más ni menos, que el mismo juego que apareció en **PS2** hace algunos meses (la de 2006), sólo que con los añadidos lógicos que pueden esperarse de una producción de nueva generación. Así pues, no esperes ver a Alonso en McLaren porque aquí sigue luciendo los colores azules. Habrá que esperar algunos meses aún para que salga una versión con los datos actualizados. Por lo demás, se mantienen los modos de juego. Podrás disputar una carrera rápida en cualquiera de los circuitos enfrentándote al resto de rivales, o bien teniendo como enemigo sólo el crono. También existe la posibilidad de disputar un Gran

Trayectoria. Esta modalidad será seguramente a la que más horas dediques. Empieza desde abajo y escala posiciones en el mundo de la Fórmula 1.


Si activas los daños en el vehículo, podrás acabar retirado antes de tiempo.




SIXAXIS. Al igual que ocurre con MotorStorm, la dirección del vehículo puede ser controlada totalmente mediante el sensor de movimiento del mando inalámbrico de PS3. Es bastante más sencillo acostumbrarse que en el juego de Evolution Studios.




ON-LINE. Hasta once jugadores tendrán la posibilidad competir a través de Internet en carreras de manera simultánea.




Vistas. El juego incluye una gran variedad de perspectivas desde el interior y desde el exterior del vehículo. Durante las repeticiones, el número se amplía aún más con otras más espectaculares.

Premio, una temporada completa con todas sus competiciones y, por último, incluye el modo llamado Trayectoria. En él encarnarás a un piloto novato que tendrá que abrirse camino en este mundo. Sin duda, se trata del modo más completo y atractivo.

Como añadido se ha contemplado también la modalidad Online para once jugadores, algo que fue eliminado a última hora de la entrega para **PS2**. Técnicamente poco más se le puede pedir.

Lógicamente no es tan impresionante como *MotorStorm*, por ejemplo, pero la recreación tanto de los vehículos como de los circuitos y las condiciones climatológicas son de lo más realistas. Además, su motor gráfico no muestra ni el más mínimo signo de ralentización aún cuando todos los vehículos concurren en pantalla a la vez.

Un debut más que digno, aunque lo cierto es que esperamos ansiosos las siguientes entregas.



evaluación


Por fin podrás jugar On-line contra los usuarios de todo el mundo. Los efectos climáticos geniales.


Se echa de menos que los datos estén actualizados con la temporada que acaba de comenzar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
Una recreación muy fiel y realista de todos los elementos que rodean al mundo de la Fórmula 1.	El rugir de los motores de los monoplaza y los comentarios en castellano, lo más destacable.	Es adecuado tanto para los no iniciados como para los más veteranos en los simuladores.	Las diferentes modalidades de juego, como Trayectoria, dotan a este F1 de una vida bastante larga.	Once jugadores simultáneos como máximo en unas competiciones apasionantes.	Lo único que se echa de menos es la prometida conectividad PS3-PSP para el retrovisor.	Los aficionados a esta disciplina no tienen excusa para no hacerse con esta entrega.
8,7	8,8	8,8	9,0	8,9	8,7	8,8

Esta imagen bien podría ilustrar ese popular dicho que reza «El que no corre, vuela».

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA UK**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **122 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.es.ea.com

BURNOUT DOMINATOR

PS2






Más velocidad menos golpes



TEMERARIOS. Para subir la barra de los Burnouts deberás conducir como un auténtico loco y olvidarte de lo que el código de circulación o la sensatez puedan dictarte. Ir en sentido contrario, pasar rozando a los otros coches, volar cientos de metros o derrapar más que el Torete con ruedas nuevas, son algunas de las formas de conseguir esa velocidad extra necesaria.

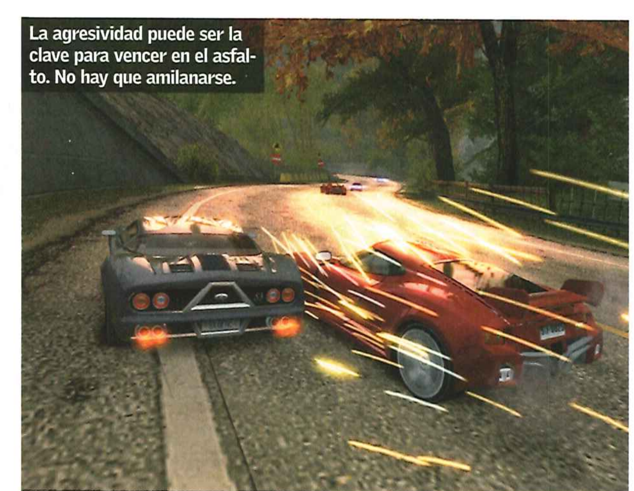
AUNQUE A estas alturas ya no hay nada que resulte sencillo en la industria del videojuego, no hay duda de que pocas cosas son tan complicadas como evolucionar un clásico con cifras millonarias en ventas a sus espaldas. Si te quedas corto, el juego puede parecer lo mismo; y si te pasas, puede que no llegue a gustar a sus seguidores. Hagas lo que hagas, te la juegas y es probable que pierdas todo el crédito ganado.

Electronic Arts es ya más que veterana en estas cuestiones y esa experiencia ha debido de ser determinante para que *Burnout Dominator* tenga todos los mimbres para volver a ser un bombazo. A pesar de que su anunciada apuesta por la velocidad nos pareció algo arriesgada, lo cierto es que el resultado no puede ser más demoledor y arrebatador. Para empezar, es cierto que el protagonismo del juego recae ahora sobre la aceleración y las series de *Burnouts*, pero eso no quiere decir que hayan amansado a la fiera o que los leñazos hayan pasado al último plano. Siguen estando ahí, de hecho a veces es casi imposible evitarlos, pero ya no habrá premios por lograr colisiones bestiales con decenas de coches implicados del antiguo modo Choque. Aunque en un principio nos pareció que sería una gran baja, en la práctica no lo hemos echado de menos. Los que sí han sobrevivido son los *Takedowns*, y aún hay algunas fases en las que deberás dejarte toda la chapa destrozando a los rivales o buscando los famosos atajos de los que tanto hablaban los programadores.

En líneas generales, se puede decir que *Burnout Dominator* puede que sea el más variado de toda la saga o por lo menos el que mejor ha sabido intercalar unos tipos de fases con otras. En unas vuelas, en otras derrapas o des-



Takedowns. Con esta palabra se identifican las acciones violentas contra el rival con las que consigues dejarlos fuera de carrera. Hay de muchos tipos y puedes sufrirlas tú también en cualquier momento. En determinadas partes del circuito, el choque del coche contra la pared puede abrir atajos y caminos secretos.



La agresividad puede ser la clave para vencer en el asfalto. No hay que amilanarse.





Cuantos más Burnouts encadenes, mejor.





Acción sin freno. Gustará más o menos, pero nadie puede negarle a cualquier juego de la saga Burnout dos cosas: son apasionantes y con un estilo propio absolutamente inconfundible. Aunque en esta ocasión hayan apostado más por la velocidad, Burnout Dominator continúa siendo un juego absolutamente excesivo, desenfrenado y emocionante. Fieles a su peculiar estilo, cada carrera es distinta pero igual de divertida.

trozas... pero no hay ni un segundo para el descanso o la monotonía. Original o no, vuelve a ser diferente al resto de juegos de conducción y eso hoy en día ya es algo digno de ser valorado.

Gráficamente es posible que no sea de los mejores títulos de coches de **PS2**, también hay que reconocer que éste es uno de los *Burnout* más depurados técnicamente, puedes ir despidiéndote de sus esporádicas ralentizaciones. En cuanto a los recorridos, aunque no sean abundantes, son más detallados que en anteriores entregas y poseen abundante tráfico.

Burnout Dominator es una dignísima secuela y sólo el gusto personal de cada uno puede decidir si es el mejor de todos.

la alternativa

PlayStation 2

FLATOUT 2. Un gran juego que intentó seguir los pasos o, al menos, el salvaje estilo de Burnout. No logró los buenos resultados que merecía, pero a nosotros nos parece la mejor alternativa en PS2.







Una auténtica inyección de adrenalina y un juego de coches que no tiene nada que ver con la oferta actual.



Siempre ha sido un poco enloquecido, pero ahora con las series de Burnouts el 70% de la carrera es como ir a ciegas.

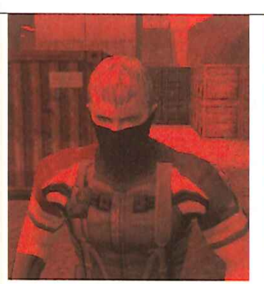
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Los coches son bastante toscos, pero los escenarios mejoraron y ya no hay ralentizaciones.	Una banda sonora tan cañera como el juego y unos FX a la altura del espectáculo.	Es uno de los juegos de coches más confusos y locos, pero es casi imposible dejar de jugar.	Pasar fases sin más es sencillo, pero lograr las máximas puntuaciones para llegar al final es difícil.	Un juego divertido, con personalidad, muy jugable y hace honor a sus antecesores.
8,7	9,0	9,1	8,9	8,9



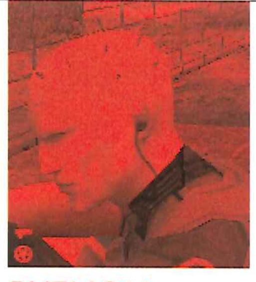

NAKED SNAKE
Colombia, 1971. Big Boss reclutará un ejército para detener a la unidad Fox.



R. CAMPBELL
Este Boina Verde se convertirá, años más tarde, en el jefe de Solid Snake.



NULL
Nacido de un proyecto CIA para crear el soldado perfecto. Carece de emociones.



PYTHON
Compañero de Big Boss en Vietnam, incapaz de regular su temperatura corporal.



GENE
El líder de la unidad FOX ha traicionado a EE.UU. y está a punto de provocar la III GM

recomendado PlayStation

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS








El espionaje táctico llega a tu PSP



GÉNERO **TACTICAL ESPIONAGE ACTION**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
x6
ON-LINE **SÍ (6 JUGADORES)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **192 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95 €**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
www.konami.jp/mpo/
16+

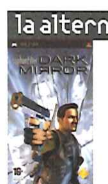




NADIE PODRÁ decir que el lanzamiento de *MGS Portable Ops* nos ha pillado por sorpresa. Durante los últimos meses hemos contado cada hora, día y semana que faltaba para poder echar el guante a la la nueva obra maestra del genial Hideo Kojima. «Genio» es un adjetivo que se suele utilizar con demasiada facilidad para referirnos a algunos diseñadores y programadores de juegos, pero en el caso del bueno de Hideo está más que justificado. Ya sea trabajando sobre un **MSX**, una **PSone**, **PlayStation 2** o **PSP**, este hombre no deja de sorprendernos con ideas formidables.

Pese a estar volcado en el desarrollo de *MGS4* para **PS3**, Kojima aún ha tenido tiempo para desarrollar un nuevo *Metal Gear* para **PSP**. Pero si bien las dos entregas de *MG Ac!d* utilizaban una mecánica de cartas para controlar las acciones del personaje, este UMD es el primero en recrear de forma genuina la mecánica *Tactical Espionage Action*, característica de la saga. Eso sí, con algunas discrepancias que es preciso advertir a los *fans* de la saga. A diferencia de los anteriores *MGS*, ***Portable Ops*** se divide en misiones. No se trata de la gigantesca aventura a la que estábamos acostumbrados a disfrutar desde los tiempos de **PSone**. ¿A qué se debe este cambio? A que el eje central del juego es el reclutamiento de soldados y su utilización táctica en cada misión. Se acabó aquello de actuar como un lobo solitario. Aunque *Naked Snake* (más conocido como *Big Boss*) es el más hábil de todos, necesitará la colaboración de otros soldados para superar las misiones, entre otras cosas porque sólo es posible llevar cuatro objetos a la vez (arma, munición, botiquín, etc.). Algunos actuarán directamente a su lado y otros lo harán desde la retaguardia (suministrando información de otros escenarios, medicinas, armas...).

la alternativa



SYPHON FILTER DARK MIRROR.
Rival directo de los MGS desde los tiempos de PSone.

Si consigues cambiar el *chip* y acostumbrarte a esta mecánica, encontrarás en ***MGS Portable Ops*** un grandísimo juego, a la altura de sus ilustres predecesores. Kojima vuelve a dejar patente su habilidad para crear buenas tramas (ésta nos traslada a principios de los años 70, siete años después de lo narrado en *MGS3*) y magníficos personajes secundarios.

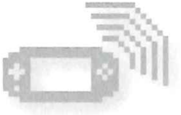
Los gráficos son prodigiosos teniendo en cuenta de que hablamos de una consola portátil. Han sido creados usando el motor empleado en *MGS3 Subsistence*. Cuenta, una vez más, con la voz de David Hayter como Snake y ofrece, esto es lo mejor de todo, un modo On-line que te permitirá enfrentarte a jugadores de todo el mundo. Recemos para que sus servidores duren en activo más tiempo que los de *MGS3 Subsistence* (que en abril dejarán de funcionar).



Las revistas eróticas siempre son un buen señuelo. Pero ojo, algunos soldados (calificados como «artistas») son inmunes a ellas.







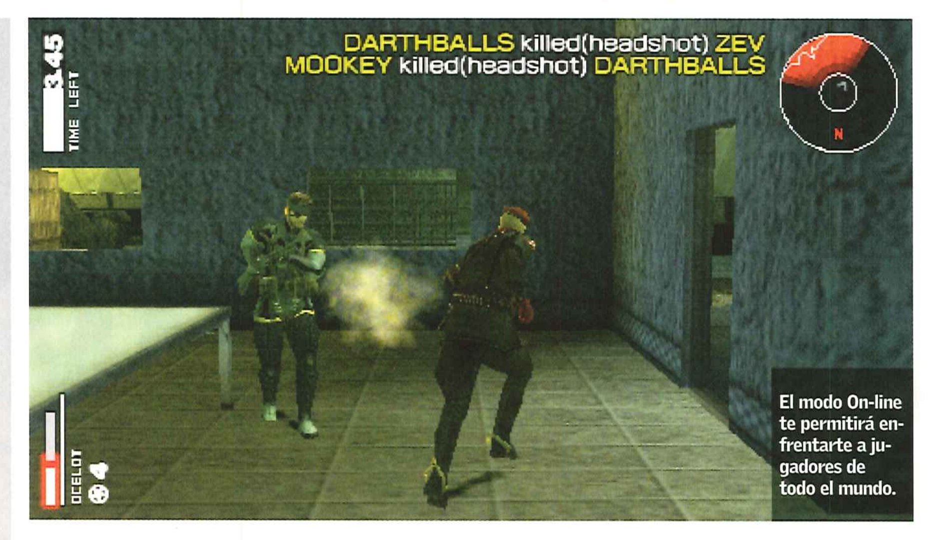
BENDITO WI-FI.
Habrá varias formas de reclutar soldados para tu causa. Deja K.O. a tus enemigos y llévatelos al camión (ya tendrás tiempo de lavarles el cerebro) o bien utiliza tu PSP para detectar redes Wi-Fi por la calle y generar nuevos personajes.

Infiltración On-line.

¿Has conseguido reunir un pequeño ejército? Es el momento de demostrar su valor en los duelos On-line. Elige un modo (Equipos, Deathmatch, Captura) y enfréntate a otros cinco jugadores, en ad hoc o contra gente de todo el planeta en modo Infraestructura. Pero cuidado, si pierdes, adiós a los personajes que tanto te ha costado reunir.







El modo On-line te permitirá enfrentarte a jugadores de todo el mundo.



Las secuencias de introducción son obra de Ashley Wood, autor del cómic de Metal Gear Solid (posteriormente adaptado a PSP en forma de Digital Graphic Novel).





Los combates On-line. Los gráficos explotan la PSP como pocos juegos lo han hecho. Buscar redes Wi-Fi por la calle, PSP en mano, para generar nuevos soldados. Y en un futuro, utilizará el GPS de PSP para crear tropas exclusivas.



La mecánica de comandos podría descolocar un poco a los fans más acérrimos de los Metal Gear Solid. Al principio, el manejo de la cámara plantea algunos problemas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
El motor, una variación del usado en Subsistence, es impresionante. Sólo la cámara falla a veces.	En inglés, sí, pero con un excelente reparto de voces, encabezado por David Hayter.	Te costará un poco habituarte al control de la cámara. Por lo demás, es MGS en estado puro.	Mientras sigan los servidores en funcionamiento, el On-line te proporcionará diversión sin límite.	Los duelos On-line (ya sea ad hoc o en Infraestructura) son el mayor atractivo de este UMD. Un vicio.	Cuesta habituarse al sistema de comandos, pero el esfuerzo merece la pena. Imprescindible.
9,2	9,0	8,8	9,0	9,3	9,2



La interacción con el entorno tiene tanta importancia como las patadas, los puños, las llaves y la música.

DEF JAM ICON

PS3

18+

GÉNERO **BEAT'EM-UP** | COMPAÑÍA **EA GAMES** | PROGRAMADOR **EA CHICAGO** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | CONECTIVIDAD PSP **NO** | TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P** | INSTALABLE **NO** | ON-LINE **SÍ (2 JUGADORES)**
JUGADORES: | P.V.P. RECOMENDADO: **69,95 €** | www.defjamicon.com

Combates Puño Patada Hip-Hop

DESPUÉS DE un gran comienzo y una mejor continuación, la saga de lucha *Def Jam*, protagonizada por estrellas del *Hip-Hop*, llega a la nueva generación **PlayStation** con una entrega que podríamos catalogar como fotorrealista y con una jugabilidad más accesible. **Electronic Arts** ha prescindido en esta nueva entrega de **Aki Corp.** (compañía japonesa especializada en juegos de *Wrestling*), creadora de las dos primeras entregas, y le ha dado una oportunidad a su estudio de Chicago, artífices de *Fight Night Round 3*. El resultado no podía ser mejor: **EA** Chicago ha creado un motor gráfico realista, ha simplificado los controles, las técnicas de lucha y los golpes utilizados son más creíbles y, lo más importante de todo, se ha dado a la música mucha más importancia que en *Vendetta* y *Fight For New York*. Junto a un sistema de lucha muy clásico, que explicaremos más adelante, la banda sonora del juego y la interacción con el entorno componen el nucleo jugable de ***Def Jam: Icon***.

Cada luchador, entre los que se encuentran *The Game, Redman* o Sean Paul, tendrá una canción que sonará durante la pelea. La gracia está en que, en un momento de respiro, encontrarás el modo *Scratching* (dejando pulsado L2) en el que podrás cambiar de canción girando con ritmo el analógico izquierdo, o provocar una violenta reacción del escenario, además de un drástico cambio en la canción que esté sonando (girando el analógico derecho). Y es que, el entorno no es un simple adorno.

Todos los escenarios palpitan al ritmo de la música que esté sonando y adoptan diferentes tonalidades y niveles de destrucción dependiendo de la situación en el combate. Lo más importante es que dichos escenarios poseen una o varias zonas «peligrosas», que propinarán un fuerte golpe a cualquier personaje que se halle cerca al llegar a determinadas partes de la canción o, directamente, al generar un *scratch* voluntariamente. Durante los combates, se repetirá en muchas ocasiones la rutina «lan-

El factor beat'em-up en Icon ha perdido importancia en favor del Hip-Hop

Scratching. Mantén pulsado el botón L2 para poner a tu luchador en modo scratching. Después, gira con ritmo el stick analógico izquierdo para cambiar de canción, o el derecho para provocar una violenta reacción en el escenario.

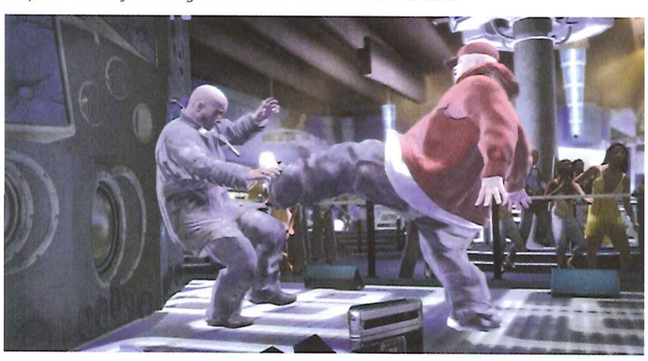





El color del entorno dependerá de la canción que esté sonando durante cada uno de los combates.


Olvídate de artes marciales, en Icon predomina el Street Fighting.

» **Entornos.** Empuja a tu oponente a una determinada zona del escenario justo antes del «boom» del subwoofer, o provócalo tú mismo con un scratch. Verás a tu enemigo volar por los aires y su energía se reducirá de forma considerable.





zamiento del oponente a la zona peligrosa+scratch», restando mucha energía al enemigo de manera rápida y fácil.

Rutina, por desgracia, es la palabra que define la jugabilidad de ***Def Jam: Icon***. Pese a que el título de **EA** Chicago presenta un sistema de juego muy completo, con *combos*, cuatro ataques diferentes (al estilo *KOF*), llaves cuerpo a cuerpo, golpes especiales y *reversals*, en las partidas contra la CPU, la limitada IA artificial hace los combates repetitivos y, sobre todo, injustos. Lo mejor es su modo Historia, en el que tendremos que construir nuestro propio sello de *Hip-Hop*. «

la alternativa



VIRTUA FIGHTER 5. Si quieres un juego de lucha de verdad, el título de Sega es con total seguridad el beat'em-up más técnico, jugable y con mejores gráficos jamás creado.


Cada elemento de cada uno de los personajes está representado con todo detalle.

evaluación


El motor gráfico del juego es increíblemente realista y su banda sonora es de auténtico lujo (sobre todo, para los amantes del Hip-Hop, claro).


La IA de la CPU es muy limitada, repetitiva y, en ocasiones, decepcionante. La cámara te la jugará en demasiadas ocasiones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Lo mejor del juego de EA Chicago. Tanto las texturas como la física son de lo más realista.	La banda sonora está compuesta por algunos de los mejores temas del Hip-Hop más actual.	Los combates se vuelven algo repetitivos por culpa de la IA, aunque no por sus posibilidades.	El modo Historia te dará unas ocho horas de juego; al modo On-line podrás jugar siempre.	Incluye juego On-line para dos jugadores, más de lo que tienen muchos otros títulos para PS3.	El motor gráfico aprovecha bien el hardware de PS3 y el modo On-line es más que correcto.	Divertido y, sobre todo, original, pero falla en lo más importante, la jugabilidad.
9,2	9,2	7,8	8,5	8,0	8,0	8,4

CALL OF DUTY 3





A tiros con la historia



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **TREYARCH**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (16 JUGADORES)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080I**
INSTALABLE **SÍ (603 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.activision.com
16+

SI HAY UN juego que en estos últimos meses nos ha dejado una grata impresión, en todas y cada una de sus versiones en que ha aparecido, ese es sin duda *Call Of Duty 3*. Sin que importara el potencial o las posibilidades de la consola, este *shooter* ha mostrado unas calidades que parecían exprimir al máximo cada uno de los sistemas.

En **PS3** es posible que no hayan llegado tan lejos, más que nada porque eso lleva mucho tiempo, pero lo que sí podemos asegurar es que los resultados vuelven a ser igual de espectaculares. Como era de esperar, *Call Of Duty 3* para **PS3** repite tanto el esquema como el argumento que ya vimos tiempo atrás en **PS2** y demás consolas, salvo **PSP**.

El salto diferencial, que más que un salto es un vuelo sin motor, se halla en materia gráfica. Sin entrar en discusiones de si es mejor o igual de lo que se pudo ver en Xbox 360; el resultado es, simplemente, impresionante y con un grado de realismo que más parece una *intro* que el propio juego. De siempre ha sido uno de los más cinematográficos del género, pero en esta ocasión hay que verlo en acción para comprobar que es cierto lo que muestran las pantallas. Desde el primer instante, el jugador es abrumado, en todos los sentidos y por todas partes, y esa va a ser la tónica durante el resto del juego. Una vez pasado el breve entrenamiento no encontrarás tregua. *Call Of Duty* es un juego exigente en el que no se permiten demasiados errores y en el que ser valiente jamás tiene premio. Los enemigos, como siempre, son muchos y de los que no fallan

la alternativa



RESISTANCE: FALL OF MAN. Es el gran shooter de PS3 y la única opción que mejora la oferta general de Call Of Duty 3 por el momento. Para muchos es el mejor juego de PS3.





« A cubierto. En este juego no se puede avanzar a pecho descubierto porque te lo parten sin miramientos.



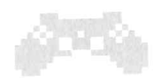


Desde lo alto de este tanque marcarás los objetivos a volar.





MULTIPLAYER. Call Of Duty 3 ofrece unas cuantas opciones para jugarlo en red con hasta 16 jugadores por partida. Por equipos podrás pasarlo en grande intentando capturar las banderas del bando contrario. También existe la opción a pantalla partida.



SIXAXIS. En Call Of Duty 3 no han han aprovechado demasiado las virtudes del Sixaxis ya que sólo podrás ejecutar el movimiento de «sacudir» con este sistema. Es decir, dar un culetazo de rifle o quitarte de encima a un enemigo.



Sacudir. Girando el mando en ambas direcciones, el personaje ejecutará esta acción.

dos tiros seguidos. Si no sigues la advertencia de ponerte a cubierto, durarás verdaderamente poco en batalla. Lo único que se puede criticar a este *COD* en este sentido es que siempre aparecen de la misma manera y en los mismos lugares, detalle que no invita a volver a jugar una misión.

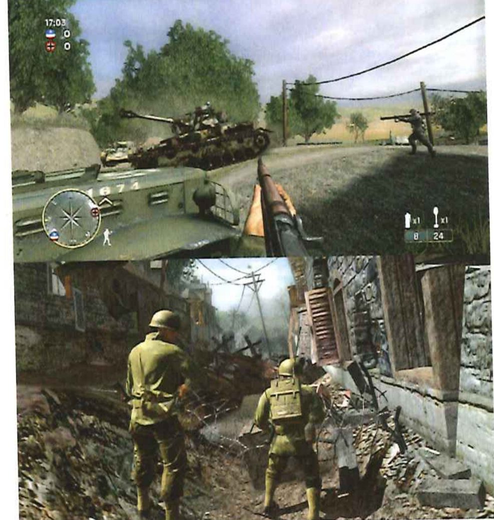
Por lo demás, hay gran variedad de misiones y, aunque casi siempre todo pasa por darle al gatillo, también encontrarás misiones en las que tendrás que fijar objetivos para la artillería o interactuar con diferentes vehículos en batalla. Puede que, como dicen sus críticos, ***Call Of Duty 3*** sea un tanto lineal y con muy pocos momentos

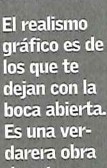
Siguen fieles a su estilo de juego tradicional, pero han dado un gran salto en calidad

para la iniciativa individual, pero podemos aseguraros de que está muy bien ideado y que contiene momentos absolutamente únicos para los amantes del género. Ya decíamos antes que éste es uno de los juegos de disparo con más concepción cinematográfica y eso se percibe, sobre todo, por su capacidad para implicarte en la acción, ya sea por la línea argumental como por las situaciones típicas en batalla. Por poner un ejemplo de las diferentes sensaciones que transmite ***Call Of Duty 3***, a veces percibirás que tu intervención es fundamental para superar ese momento... y en otras sólo serás un soldado más luchando por sobrevivir. Éste quizás sea uno de los aspectos más representativos de esta entrega: tan emocionante como una película bélica y tan intenso como el mejor *shooter*.



Si te ves apurado, no dudes en parapetarte. Tus compañeros se encargan de todo.





El realismo gráfico es de los que te dejan con la boca abierta. Es una verdadera obra de arte.





evaluación



Un shooter emocionante que te implica desde el primer momento en la acción. Un auténtico espectáculo.



Como en todos los COD, si sabes cómo hacerlo, tus compañeros pueden realizar casi todo el trabajo sucio en el campo de batalla.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Impresiona por su grado de realismo y por su gran sentido cinematográfico.	Perfectamente doblado al castellano y con unos efectos especiales que llegan a estremecerte.	Fieles a su estilo de juego, es un shooter duro, intenso y con gran variedad de situaciones.	Cuenta con bastantes fases, con unas dimensiones interesantes y las posibilidades On-line.	Hasta 16 jugadores en red con la posibilidad de manejar todo tipo de vehículos y armamento.	Hace un aprovechamiento correcto de PS3 pero a veces hay unas leves ralentizaciones.	Un gran juego de acción en primera persona. Espectacular, emocionante y muy bien perfilado.
8,8	8,8	8,7	8,4	9,0	8,0	8,6

Adiós mandíbula. Un buen directo devastador puede cambiar todo el desarrollo de la pelea.

FIGHT NIGHT ROUND 3

PS3

Auténticas carnicerías sobre el ring

LOS SIMULADORES de boxeo cuentan con una fiel parroquia de usuarios, aunque su número es pequeño en comparación a la gran masa de *fans* del resto de *beat'em-ups*. Algo que podría cambiar con la aparición de ***Fight Night Round 3***.

Sus explosivos gráficos van a seducir a una nueva generación de usuarios, atraídos por la dureza, la sangre y el sudor que despliega este *Blu-ray*. Pese a que las entregas **PS2** de *Fight Night Round* ya mostraban una excepcional calidad gráfica, palidecen en comparación al sobrecogedor espectáculo que ofrece esta nueva entrega. Quizás no haya recibido la misma atención mediática que otros lanzamientos del catálogo inicial de **PS3**, pero *FNR3* es uno de los que mejor demuestra el salto a la nueva generación de videojuegos. Los puñetazos son demoledores (la sangre y la saliva saltan por los aires), los boxeadores son tan reales que por un momento no creerás estar viendo un videojuego y encima es una auténtica delicia a la hora de jugar.

Si bien es cierto, que esto no es un *arcade*, sino un simulador puro y duro, aunque sientas la tentación irrefrenable de ejecutar una y otra vez el demoledor puñetazo especial de tu boxeador, la clave para vencer a tu rival reside en saber dosificar tus fuerzas, usar la estrategia y esperar ese momento determinante para destrozarle la mandíbula con un *Jab*. Además del completo modo Carrera, podrás combatir contra usuarios de todo el mundo desde la conexión On-line, así como divertirte en casa con un amigo mediante la clásica pantalla partida. Será una buena oportunidad para probar la auténtica exclusiva de esta versión **PS3**: *Get In The Ring*, un modo en primera persona que te permitirá experimentar por primera vez la auténtica dureza del boxeo, mientras la sangre y los golpes van nublando tus ojos hasta el fatídico momento de besar la lona.

Los contundentes gráficos de FNR3 te dejarán de piedra



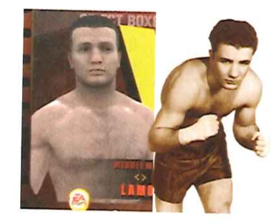
GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **EA SPORTS**
PROGRAMADOR **EA CANADÁ/EA CHICAGO**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (2 JUGADORES)**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE **NO**
16+ P.V.P. RECOMENDADO: **69,95 €**
www.es.easports.com





DEF JAM ICON. Si prefieres una lucha más arcade, prueba las peleas a ritmo de Hip-Hop.

LEYENDAS DEL CUADRILÁTERO. Junto a mitos del ring más populares, como Muhammad Alí y Oscar de la Hoya, EA ha resucitado a todo un ejército de púgiles legendarios, desde Jake LaMotta a Joe Frazier.



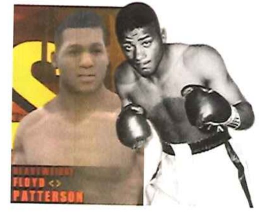
JAKE LAMOTTA



SUGAR RAY ROBINSON



JOE FRAZIER



FLOYD PATERSON



Cubrirse ante los golpes del rival será tan importante como saber lanzar Jabs.





GET IN THE RING. Exclusivo de PS3, este nuevo modo de juego te permitirá revivir toda la dureza del boxeo a través de su cámara en primera persona. Cada golpe irá nublando más y más tu campo de visión.

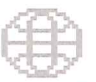
«Cura, sana...». La contundencia de los puñetazos harán estragos en el rostro de los boxeadores. Afortunadamente, entre asalto y asalto, podrás detener la hemorragia de tu púgil, y secarle el sudor. Eso sí, con 5 segundos no hay tiempo para milagros.





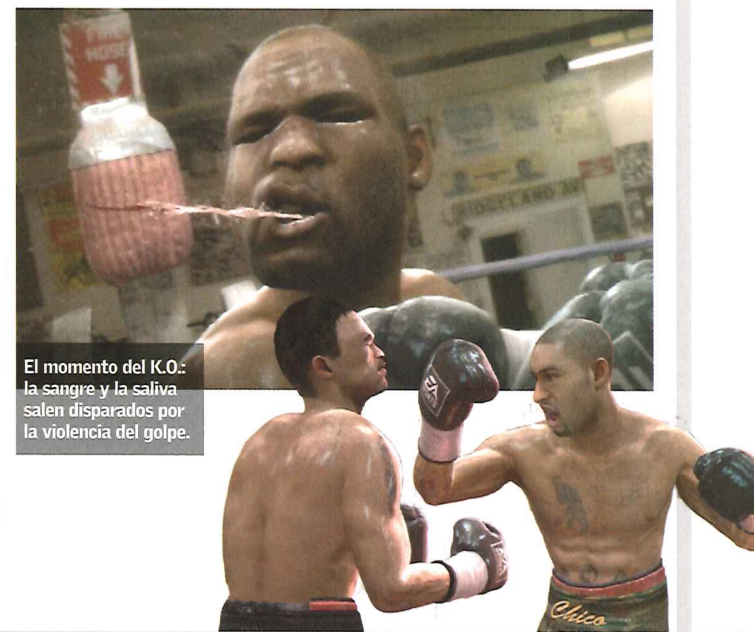


Un campeón nace del entrenamiento. En el modo Carrera, entre combate y combate, tendrás ocasión de mejorar a tu boxeador mediante el entrenamiento. Concebidos como minijuegos, van desde el levantamiento de peso al golpeo del saco.



Jugar On-line. Podrás disputar combates contra usuarios de todo el mundo. Tus victorias te harán ascender en el ranking mundial. Además, podrás descargar noticias y vídeos.





El momento del K.O.: la sangre y la saliva salen disparados por la violencia del golpe.





Sus brutales gráficos. Por un momento no creerás estar viendo un videojuego, sino una retransmisión de TV.



Si jamás habías probado un Fight Night puede que al principio te sientas algo frustrado con el control. No tiene textos en castellano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El modelado, la animación y el sudor de los boxeadores es increíble. Te quedarás con la boca abierta.	Comentarios en inglés durante los combates. Lo mejor, el sonido seco de los puñetazos.	Permite usar tanto el analógico derecho para los golpes como los botones. Exigente, pero divertido.	El modo Carrera ya era por sí bastante largo, pero los combates On-line ofrecen diversión ilimitada.	Posibilidad de combatir contra usuarios de todo el mundo. Descargas de noticias y vídeos de ESPN.	No aprovecha para nada las posibilidades del Sixaxis ni permite instalar el juego en el disco duro.	Para ser el debut en PS3, FN3 es absolutamente bestial. Pero sospecho que FN4 será aún mejor.
8,9	8,0	8,7	8,7	8,8	7,0	8,7





DESCARGA ON-LINE. Dentro del apartado de contenidos adicionales de PlayStation Store, hay una serie de trajes nuevos para los protagonistas de Genji: D.O.T.B.





GÉNERO **ACCIÓN** | COMPAÑÍA **SONY C.E.** | PROGRAMADOR **GAME REPUBLIC**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS** | CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA 720P | INSTALABLE **SÍ (2234 MB)** | JUEGO ON-LINE **NO**
JUGADORES 1 | P.V.P. RECOMENDADO: **59,99 €** | www.daysoftheblade.com
16+

GENJI: DAYS OF THE BLADE



PS3

△ Acción ◎ Samurái ⊗ Belleza ▢ Oriental

LA BELLEZA de ***Genji: Days Of The Blade*** está fuera de toda duda, pero no ocurre lo mismo con su mecánica de juego. En cierta manera, es como si el cambio de agenda y su paso final al catálogo de **PlayStation 3**, le hubieran dejado herido. Desde luego, los seguidores de *Onimusha* y los que se quedaron enamorados del primer *Genji*, se encontrarán en sus manos con un título que «se deja jugar».

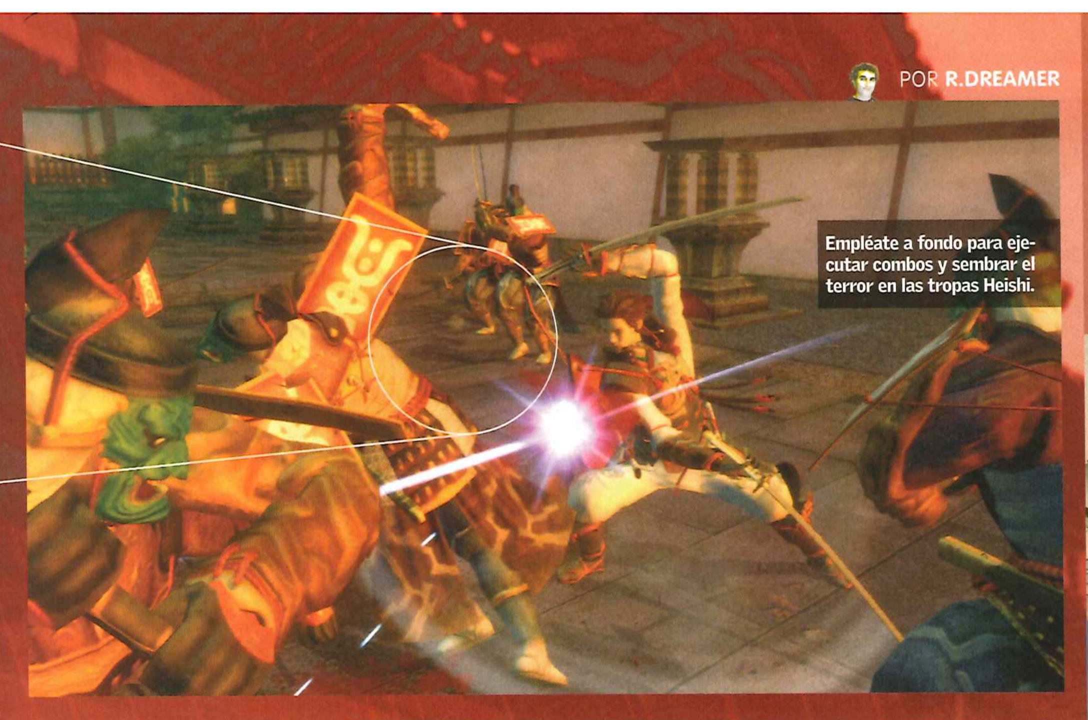
Si se compara con su antecesor, la saga ha salido ganando. A nivel gráfico, **Game Republic** ha conseguido recrear unos diseños maravillosos: templos en llamas, un barranco con un arroyo de aguas cristalinas... La lista es interminable, hay más de un paraje de ***Genji: Days Of The Blade*** digno de contemplación.

Pero como ya se ha dicho al inicio, la mecánica del juego no llega a cuajar. Eso que, respecto al primer *Genji*, el jugador puede controlar a cuatro personajes en lugar de a dos. Cada uno con habilidades y armas diferentes. Así, tendrás que usar al monje Benkei para romper piedras y puertas con su gigantesca maza o a Lady Shizuka para salvar abismos con su cadena de cuchillas. Aunque en el combate, Yoshitsune es el samurái más equilibrado de todo el cuarteto. Una buena noticia es que puedes cambiar de personaje en el fragor de la batalla evitando muertes innecesarias que te conducirían directamente al *Game Over* y sorprendiendo a más de un enemigo con el cambio de estilo. Es algo a tener en cuenta, sobre todo con los *final bosses*. Cuando te encuentras por primera vez con el cangrejo gigante de Ichinotani, en lugar de salir corriendo piensa que tienes tres compañeros en la retaguardia para derrotarle. Además, está el *Kamui*, un poder que te lleva a una realidad alternativa para combatir enemigos ejecutando una secuencia, ahora es más fácil seguirla porque las acciones vienen indicadas por botones en pantalla.

Pero cuidado, algunos enemigos especiales tienen también el poder de invocar el *Kamui*, por lo que en esos momentos tendrás que pulsar los botones a tiempo para esquivar sus ataques. En general, el juego es un vistoso *beat'em-up* de espadas, en el que te enfrentarás a hordas de enemigos. Puede resultar repetitivo, pero no tanto como un *Dynasty Warriors*, y para ser de la primera hornada, aún tiene un pase.

A nivel gráfico, Game Republic consigue recrear unos diseños maravillosos

POR **R.DREAMER**



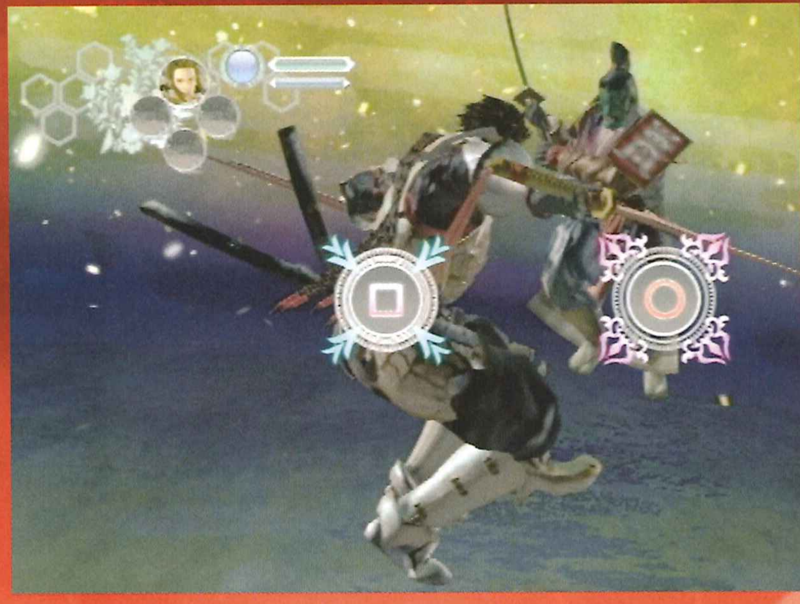
Empléate a fondo para ejecutar combos y sembrar el terror en las tropas Heishi.

HISTORIA Y MITO. Genkuro Yoshitsune fue un guerrero samurái del siglo XII que ha aparecido en infinidad de poemas, obras de teatro, películas y cuadros. También han aparecido sus compañeros de aventura, como Benkei y Shizuka, en esta ilustración original y en el juego.





EL BAILE DE LA MUERTE. De nuevo las piedras Amahagane proporcionarán la energía necesaria para activar el poder Kamui. Entonces, tú y tus enemigos apareceréis en una dimensión paralela y si sigues la secuencia de botones en el orden correcto, y muy rápido, más enemigos liquidarás.



Arriba tenemos a Lady Shizuka en plena batalla de Dannoura. Abajo, Genkuro lucha en la puerta Shizuko.



Game Republic ha intentado plasmar la belleza del Japón feudal en cada uno de los escenarios del juego.

NUEVOS PERSONAJES. A Yoshitsune y Benkei se unen dos compañeros en esta segunda entrega.

Lord Buson. Es el dios de la guerra, reencarnado en el cuerpo del archienemigo de los Genji en la primera edición de la saga. Como arma porta un imponente doble sable, además de sus poderes sobrehumanos.

Lady Shizuka. Ya ayudó a Yoshitsune y Benkei en su anterior aventura. Ahora deja el anonimato para combatir a los despiadados Heishi. Con su cadena de cuchillas, aniquila y se encarama a lugares de difícil acceso.



evaluación

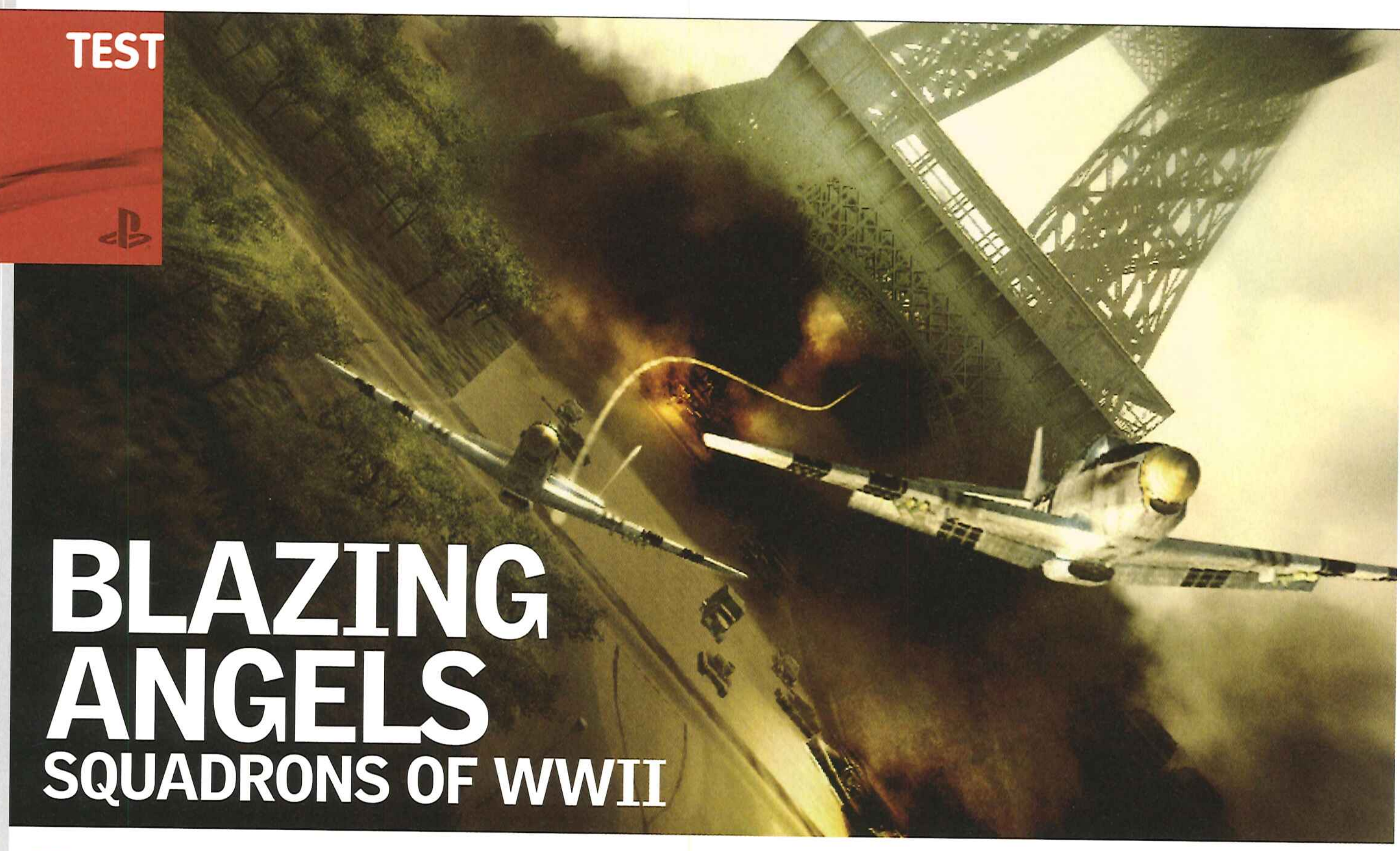
Todo hay que decirlo, no es de los títulos más esperados para el debut de la consola. Gráficos vistosos y mecánica bastante plana.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,7	8,0	8,2	8,4	3,0	6,0	**8,3**

Sonido: Las melodiosas y exóticas tonadas iniciales acaban torturando por «machaconas».

Jugabilidad: El Kamui eleva algo el nivel, y los jefes finales, pero el resto es demasiado básico.

Online: Habría salido ganando con jugabilidad On-line. Al menos tiene descargas.



BLAZING ANGELS
SQUADRONS OF WWII



En el modo Arcade los enemigos llegarán en oleadas y tendrás que derribarlos.



« **Manejo.** Uno de los aspectos que más nos ha gustado del juego es la sencillez y efectividad de sus controles.



Los amos del cielo



LA APARICIÓN de **PlayStation 3** es una excelente noticia para muchos tipos de juegos, pero más aún para los simuladores de vuelo o *arcades* de aviones que, hasta la fecha, sólo podían mostrar su máximo potencial en sus versiones para ordenador. Es cierto que ha habido algunos juegos de aviones brillantes y también muchos *arcades* meritorios que conseguían dar el pego en consola, pero por norma general, la sensación era de que se trataba de un género poco apropiado para estos sistemas. Después de ver este título de **UbiSoft** se puede decir, sin temor a equivocarse, que todo eso ya es historia del pasado. Si en este *Blazing Angels Squadrons Of WWII*, el primer exponente del género para **PS3**, ya han logrado estos niveles de calidad en todos los apartados, es más que probable que haya pocas cosas que se le puedan resistir.

Aunque por las primeras imágenes que vimos del juego cabía pensar que tendría algo de simulación, en la práctica nos enfrentamos más a un *arcade* que a cualquier otra cosa. Todo en apariencia es muy auténtico, pero se trata sólo de realismo gráfico, porque si la acción lo precisa, aquí se rozan los límites de lo imposible. Por poner algún ejemplo, hemos conseguido acabar alguna misión de las largas con nuestro avión envuelto completamente en llamas desde los primeros compases. Además, la acción es casi tan intensa como en un *arcade* y, al contrario de lo que ocurre en los simuladores, en *Blazing* hay constantes *check points* automáticos que evitan que el reto sea inalcanzable.

Muy compensado

En ese sentido, *Blazing Angels Squadrons Of WWII* es un juego equilibrado e inteligente. Por un lado, muchos objetivos (que pueden llegar incluso a coincidir en el tiempo) y, por otro, total libertad de acción para decidir cómo afrontarlos usando las posibilidades de tu escuadrón. Habrá quien decida ser más individualista intentando cargar con todo el peso del desarrollo... pero pronto descubrirá que eso sólo es posible en las primeras fases. Lo más sensato es hacer



GÉNERO **ARCADE AÉREO**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
PROGRAMADOR **UBISOFT BUCAREST**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (16 JUGADORES)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
INSTALABLE: **SÍ (2GB)**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **69,95 €**
http://blazing-angels.com/es/
12+





FULL AUTO 2. Aunque no tenga nada que ver, también se dispara y se vuela... sobre el asfalto.


El trabajo en equipo del escuadrón será fundamental para superar algunos retos.

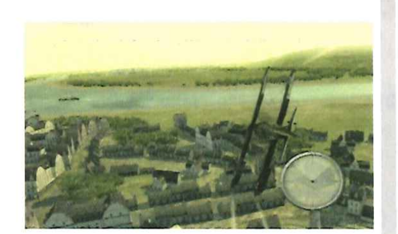

Objetivos. Hay abundantes check points y cada fase cuenta con un gran número de objetivos que a veces coinciden en el tiempo.

Un esperanzador y notable debut del género en PS3


Como puedes ver, tendrás un papel decisivo en la defensa de Londres en la Batalla de Inglaterra.

la guerra pero contando siempre con ellos. La dificultad, en cualquier caso, no es nada sencilla y terminar muchas de las misiones es en ocasiones casi una cuestión de suerte, y de insistir sin descanso desde el último punto en donde te derribaron.

Con el pobre entrenamiento recibido, apenas unos minutos y con las instrucciones mínimas, lo peor es el principio. Luego, con la práctica, va todo mejor. Otro de los aspectos que más nos ha gustado del juego es su acertada elección de los controles, tanto si optas por los mandos tradicionales como por el *Sixaxis*. Un juego con tanta acción y movilidad requiere unos controles sencillos y efectivos, y lo han clavado incluso con el novedoso sistema de control de nueva generación. Es cierto, que te llevará algo más de tiempo, pero el que lo domine disfrutará de una nueva dimensión en jugabilidad. En cualquier caso, ***Blazing Angels Squadrons Of WWII*** es una excelente forma de estrenar género en **PlayStation 3**.



ENTRENAMIENTO. Aunque sirve para enterarte de todos y cada uno de los controles del avión, lo cierto es que resulta demasiado elemental.



EN VUELO CON SIXAXIS. Era fundamental que el manejo de los aviones con este sistema de control fuera, además de sencillo, muy sensible y aún más efectivo. Lo han logrado por completo.


Altitud. Inclinando el mando hacia delante o hacia atrás harás que el aparato se eleve o descienda.


Dirección. Balanceando el mando a izquierda o derecha, inclinarás el avión en una u otra dirección.

evaluación


Por fin podrás disfrutar en consola de un juego de este género sin ninguna carencia y en todo su esplendor.


El entrenamiento inicial es demasiado elemental e insuficiente para lo que se nos viene encima poco después.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los aviones, escenarios y movimientos son de lo mejor que hemos visto de este género en consola.	Para disfrutarlo con el volumen al máximo... o al menos a lo que nos permitan los vecinos.	Aunque parezca un simulador es más arcade que otra cosa. Mucha acción y dificultad normal.	Cuenta con un buen número de campañas para tenernos entretenidos una buena temporada.	Hasta 16 jugadores simultáneos en red con varias posibilidades para jugar en equipo.	La potencia de PS3 permite que el juego sea un espectáculo. Hace un buen uso del Sixaxis.	Un juego interesante en su conjunto, bastante completo y muy cuidado en todos los apartados.
8,5	8,4	8,4	8,4	8,4	8,5	8,4



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
PROGRAMADOR **RAVEN SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ (4 JUGADORES)**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080P**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **69,95 €**
www.marvelultimatealliance.com







Formar un equipo en el que militan Mr. Fantástico, Blade, Spider-Woman y Iron Man no tiene precio.

SIXAXIS HEROICO. El empleo de los seis ejes del mando de PS3 añade realismo y vitalidad a los combates.



Final bosses. Con los enormes jefes finales entrarás en minijuegos en los que tendrás que mover el mando en la dirección que se te pida.



Durante el combate. Mueve el mando para potenciar los golpes, saltar más alto o lanzar objetos contra los enemigos.



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Acción superheroica con toques roleros

ESTA RENOVADA visión de las aventuras de los más emblemáticos héroes **Marvel** recibe al fin su correspondiente versión para **PS3**. De este modo, prácticamente todos los formatos del mercado ya tienen su adecuada ración de mallas y espandex, aunque esta entrega para la consola de **Sony** no llega desprovista de novedades. La más llamativa es el uso de los sensores de movimiento del *Sixaxis*, que permite manejar a los héroes de un modo más físico y hace dinámicos los enfrentamientos contra los jefes finales.

Por lo demás (quizás la acción a 1080p tenga momentos en los que el control renquea levísimamente, pero se ve compensado con una muy ligera mejora de texturas y efectos de partículas), esta versión de **PS3** ofrece justo lo mismo que ya ofrecía la de Xbox 360: acción demoledora, elementos muy justitos y nada complicados de *RPG*, un paraíso de opciones configurables para los *fans* (lo mejor, la posibilidad de conjugar equipos insensatos de héroes), modo On-line y un catálogo de personajes de carisma comprobado y eficacia fuera de toda duda.

la alternativa

GHOST RIDER. El control es algo menos repetitivo, y el héroe es uno de los mejores de Marvel.



CON SU TRAJECITO. La inteligente idea de dotar a los trajes de poderes con la capacidad de añadir habilidades extras a los héroes hará lagrimar a más de un lector de los cómics originales. ¡El traje amarillo de Daredevil! ¡El Nick Furia de los Ultimates!

evaluación

A pesar de su estructura repetitiva y de no estar localizado, el On-line y el amor por los tebeos hacen de MUA cita obligada para fans.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,0	8,0	8,5	8,5	7,0	8,4

No muy llamativos, pero consistentes y fieles a los héroes originales.

De la sencillez de una apisonadora. Algo repetitiva, pero se hace querer.

Contenido desbloqueable, minijuegos en abundancia y On-line jugoso.

Envía ALTAPLY al

5544

Suscríbete

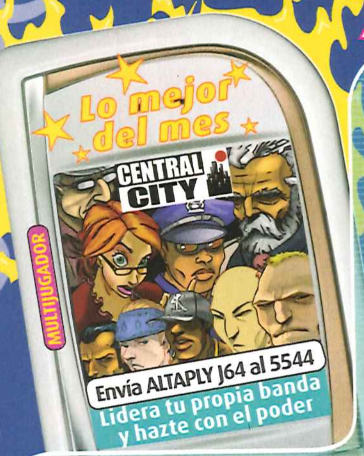
¡¡SÓLO POR 0,30 €!!

SMS Recibido+IVA





ACCIÓN



Envía ALTAPLY J+número al 5544
Ej: ALTAPLY J64



ALTAPLY J3
Eres el capitán de la nave. Tu misión salvar al mundo...te atreves?





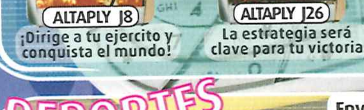
ALTAPLY J67
Derrota al ejército de robots y recupera los diamantes robados



ALTAPLY J31
Afina tu puntería y acaba con tus enemigos



ALTAPLY J24
¿Hombre o lobo? ¡¡Elige como combatir!!



ALTAPLY J8
¡Dirige a tu ejercito y conquista el mundo!

ALTAPLY J26
La estrategia será clave para tu victoria



ALLIED HEROES
ALTAPLY J40
¡Ha estallado la Segunda Guerra Mundial!

DEPORTES

Envía ALTAPLY J+número al 5544 Ej: ALTAPLY J56



ALTAPLY J6
La mejor pista del mundo está en tu móvil. ¡Enfréntate a los mejores!



ALTAPLY J28
¿Te gusta el snowboard? Ahora podrás practicarlo en tu móvil



ALTAPLY J63
Juega en las mejores ligas del mundo y conviértete en uno de los grandes

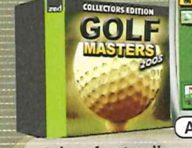


ALTAPLY J62
Pilota las motos más rápidas en todos los grandes premios

ALTAPLY J56
¡Disfruta de lo último en carreras de coches!

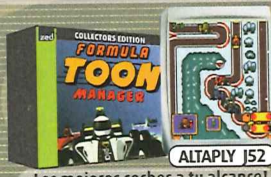


ALTAPLY J5
¡Es hora de surfear! Coge la tabla y demuestra lo que vales





ALTAPLY J15
¡Golpea fuerte y llega a lo más alto!



ALTAPLY J52
¡Los mejores coches a tu alcance! Desafía la velocidad

PASATIEMPOS

Envía ALTAPLY J+número al 5544
Ej: ALTAPLY J53



MELODÍAS

TOP ACTUALIDAD

CHASING CARS	ALTAPLY P523	SILENCIO	ALTAPLY P491
NI UNA SOLA PALABRA	ALTAPLY P434	BENDITA	ALTAPLY P501
QUIEN DA MAS	ALTAPLY P525	ADELANTE (Academia)	ALTAPLY P504
SHE MOVES IN HER OWN WAY	ALTAPLY P527	PATIENCE	ALTAPLY P513
DAME UN GRITO	ALTAPLY P528	EN MI LADO DEL SOFA	ALTAPLY P517
POR LA BOCA VIVE EL PEZ	ALTAPLY P441	DIME POR QUE	ALTAPLY P518
ROCKY	ALTAPLY P529	VENUS Y BACCO	ALTAPLY P519
LOS ANIMALES DE DOS EN DOS	ALTAPLY P530	SUPERMAN	ALTAPLY P395
LUCKY	ALTAPLY P496	PASODOBLE MIRANDA	ALTAPLY P401
LA PARED	ALTAPLY P480	PIRATAS DEL CARIBE	ALTAPLY P457

SONIDOS REALES Ej: ALTAPLY R11

COGE EL P...TELEFONO	ALTAPLY R11	MORITO,BUENO..BONITO Y...	ALTAPLY R129
CHATI, CALENTITA	ALTAPLY R116	NIÑO!!CALLATE YA!!QUIETOOO!!	ALTAPLY R130
BORRACHO AL QUE LE LLAMAN	ALTAPLY R117	IMITACION POCHOLO DE FIESTA	ALTAPLY R133
IMITACION BRICOMANIA DE COÑA	ALTAPLY R118	SIEMPRE POSITIVO,NUNCA...	ALTAPLY R134
DUQUESA LLAMANDO	ALTAPLY R122	IMITACION TORRENTE	ALTAPLY R137



ENVÍA ALTAPLY PET al 5544



La mascota virtual más rebelde llega a tu móvil

¡¡Diviértete a tope con tu móvil!!

Con Club zed puedes:

- Disfrutar de: Música, Juegos, Aplicaciones y mucho más. ¡Un móvil nuevo cada día!
- Descubrir productos exclusivos.
- Regalar productos. ¡Tus amigos y tú siempre a la última!

Envía ALTAPLY al 5544

1 Envía ALTAPLY al 5544
2 Recibirás un sms de bienvenida.¡¡Enhorabuena!! Ya formas parte del Club zed y puedes disfrutar de todos sus productos.
3 Te llegará un enlace a tu móvil, pincha en él y descárgate tu producto.







TEST

Aunque Garbajosa y Sergio Rodríguez no aparecen, pueden añadirse mediante contenido descargable (On-line).







SIXAXIS
La utilización de este sistema sólo está disponible en los tiros libres. Aunque inicialmente resulta complicado, con un poco de práctica se hace muy intuitivo determinar la fuerza y la altura con la que se lanza el balón.



PS3

NBA 2K7







Un debutante con crédito

POCO A POCO se va perfilando la oferta de títulos que acompañarán el lanzamiento de **PS3** en España, y *NBA 2K7* será uno de ellos (aunque saldrá a la venta unos días después). La nueva versión utiliza la base técnica de la edición para Xbox 360 cuyo principal aliciente fue una considerable mejora gráfica. De esta manera el baloncesto se hace mucho más realista, mejorando detalles como los pliegues de las camiseta, los tatuajes y complementos de los jugadores. Hay que destacar el aumento de los denominados «movimientos con firma» que caracterizan a las grandes estrellas de la NBA, y que en los momentos decisivos marcan la diferencia.

El ambiente de los partidos también es impresionante, ya que el público, las mascotas de los equipos y el resto de aspectos que rodea las canchas han sido cuidaos con todo lujo de detalles. Las cámaras, los primeros planos y las repeticiones reproducen el ambiente de las retransmisiones televisivas. Los comentarios son en inglés, dejando en las narraciones el clásico acento americano. La jugabilidad se mantiene en la línea de las anteriores versiones, destacando el intuitivo control de los tiros gracias al *pad* analógico derecho que permite tirar en estático, machacar el aro sin piedad o hacer una entrada con todo tipo de fintas y amagos. Además, se aprovechan las nuevas posibilidades del *Sixaxis*, pues se puede determinar esta vez la potencia y dirección de los tiros con el movimiento del mando y sin necesidad de apretar ninguno de los

la alternativa
PlayStation 2



NBA LIVE 2007. En el baloncesto clásico la única alternativa es el programa de EA, aunque de momento sólo está disponible la versión de PS2



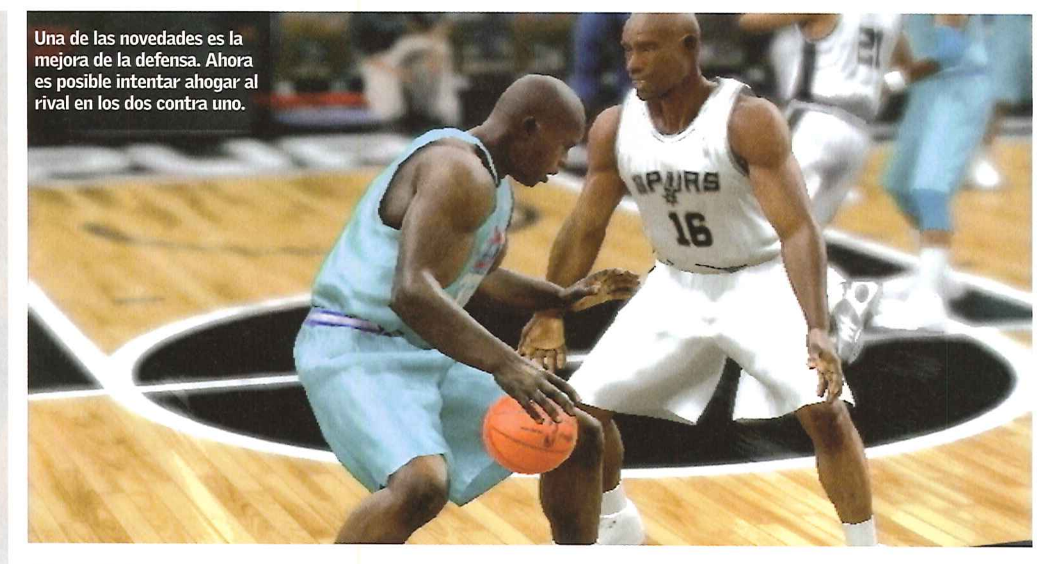
GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **2K SPORTS**
PROGRAMADOR **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES **x7**
ON-LINE **SÍ (10 JUGADORES)**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080P**
INSTALABLE: NO
P.V.P. RECOMENDADO: **69.95€**
www.2ksports.eu/es
3+





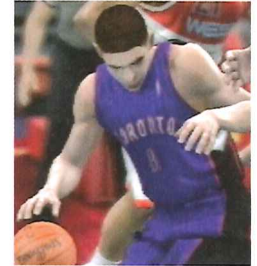


24/7: NEXT. El modo Historia, ausente en la última entrega para PS2, se inicia con un concurso de tiros libres con Shaquille. Posteriormente se suceden una serie de retos en los que las reglas y los escenarios callejeros son muy variados.

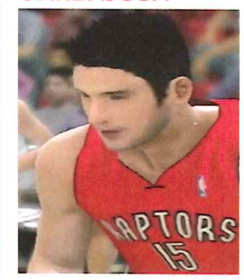


Una de las novedades es la mejora de la defensa. Ahora es posible intentar ahogar al rival en los dos contra uno.

CALDERÓN



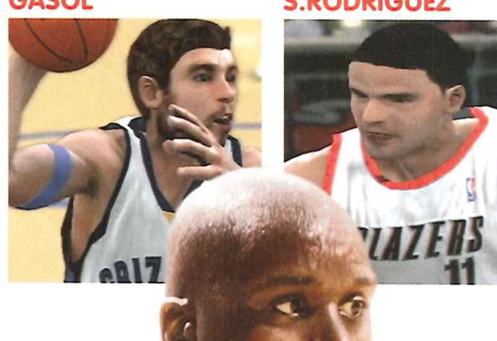
GARBAJOSA



GASOL

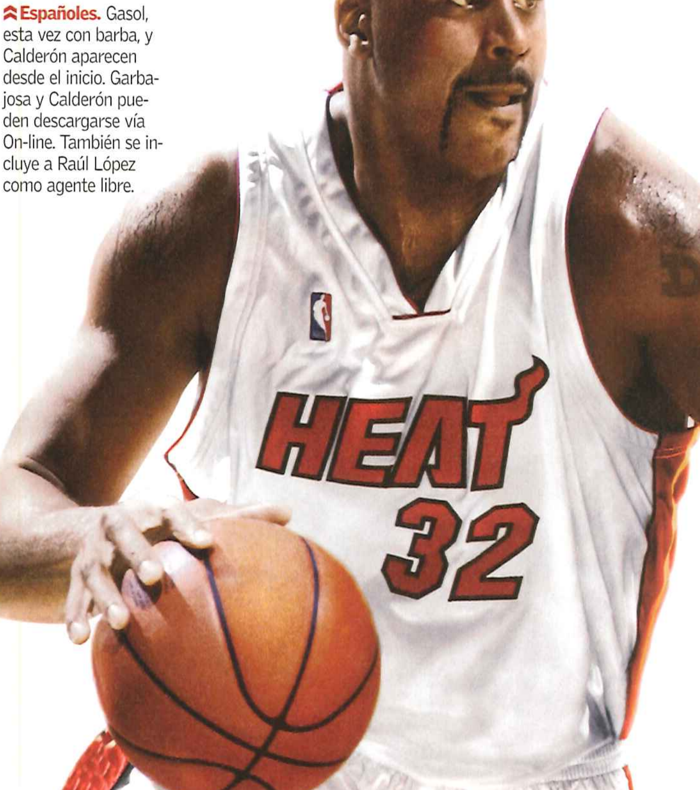


S.RODRIGUEZ



Españoles. Gasol, esta vez con barba, y Calderón aparecen desde el inicio. Garbajosa y Calderón pueden descargarse vía On-line. También se incluye a Raúl López como agente libre.





botones. Este aspecto, aunque de momento solamente está disponible en los tiros libres, supone un paso más en la evolución del deporte de la canasta. Por otra parte, se ha mejorado bastante la defensa, especialmente en la presión, buscando situaciones de dos contra uno. Y en lo que respecta a las opciones, *NBA 2K7* permite contar con todo tipo de modalidades de juego, entre las que destacan el modo *24/7: Next*. El básquet comienza fuerte en PS3.

evaluación



El programa mantiene la jugabilidad de la saga y la rodea de un apartado gráfico realmente increíble.



La aplicación del Sixaxis es limitada, aunque supone una primera aproximación al deporte de la canasta..

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La nueva consola ha permitido mejorar los detalles y lograr un entorno impresionante.	Los comentarios son en inglés y se unen al sonido ambiente. La banda sonora es muy variada.	El control es muy intuitivo tanto en ataque como en defensa, manteniendo el nivel de la saga.	El programa garantiza muchas horas de diversión gracias a la cantidad de modos de juego.	El programa permite la participación simultanea, a través de la red, de hasta 10 jugadores.	Como primera aproximación es muy completo, aunque la capacidad de la consola da para más.	El programa supera con creces las habituales primeras versiones para consola.
9,2	8,7	9,2	9,1	9,2	8,8	9,1

POR **DOC**

TEST

Lo más impresionante del engine 3D de THP8 es su realista motor físico.



Neversoft ha llevado a cabo una exhaustiva y detallada captura de movimientos para dar vida a los skaters de Tony Hawk's Project 8.



AL SIXAXIS SóLO LE FALTAN LOS EJES. Con un poco de práctica, podrás inclinar el Sixaxis como si fuera una tabla para mover a tu personaje en el juego. Incluso podrás configurar cualquiera de estas tres opciones.



Equilibrio horizontal. Durante los grinds, inclina el Sixaxis a izquierda y derecha para conservar el equilibrio.



Equilibrio vertical y Manuals. El eje vertical te dará equilibrio y la posibilidad de comenzar un manual.



Dirección y trucos. Inclina el mando en el eje horizontal para indicar tu dirección y variar cada uno de los trucos.

(playStyle)
Si quieres saber cómo viste un skater ve a la pág. 166



GÉNERO **DEPORTIVO** | COMPAÑÍA **ACTIVISION** | PROGRAMADOR **NEVERSOFT**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS** | CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P** | INSTALABLE **NO** | ON-LINE **NO**
JUGADORES | P.V.P. RECOMENDADO: **69,95 €** | www.tonyhawksproject8.com/

16+

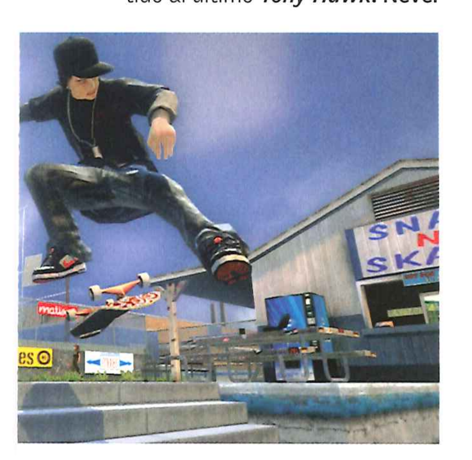
PS3

TONY HAWK'S PROJECT 8

 Grind  Grab ⊗ Ollie  Flip

EL ESTRENO oficial de la saga de ***skate*** por excelencia en la nueva generación llegó hace unos meses en las consolas de la competencia, pero es ahora, con **PS3,** cuando podremos sacarle el máximo partido al último ***Tony Hawk***. **Neversoft** ha vuelto a los orígenes jugables de la saga, con una considerable disminución de la velocidad en el desarrollo de **THP8,** añadiendo así un nivel de realismo perdido hace unos años y dando, al mismo tiempo, una oportunidad para los no iniciados en el deporte alternativo (y virtual) de la tabla.

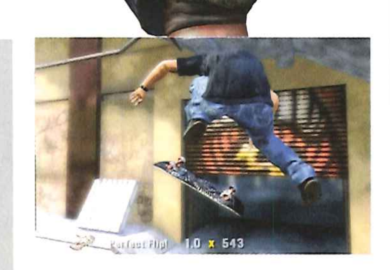
Cada una de las misiones del juego presenta tres diferentes niveles de consecución: si eres bueno (o si has evolucionado lo suficiente a tu personaje) puedes intentar llegar al nivel medio o al difícil, pero si no tienes mucha experiencia con la saga, el nivel más sencillo también te dará la oportunidad de avanzar en el juego. Y es que, aunque hemos mencionado que el título no está dividido en «fases», será necesario completar un determinado número de misiones (o ciertas misiones) para ganar el acceso a nuevas zonas de **THP8.** Gráficamente, el título de **Neversoft** presenta un motor muy sólido, especialmente en lo que respecta a su apartado físico, aunque denota que no se ha explotado demasiado el ***hardware*** de **PlayStation 3.** Al contrario que con el ***Sixaxis***, para el que se ha creado un método de control simple pero bastante efectivo que requiere mucha práctica, eso sí.



la alternativa



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND. Si Project 8 te parece fácil, la compatibilidad con juegos de PS2 te permitirá jugar en PS3 a una de las entregas más difíciles de la saga.





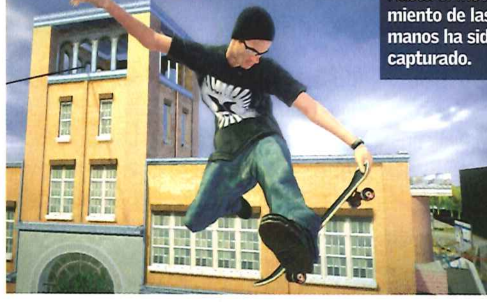


Nail the trick. La novedad jugable más relevante desde la aparición de la saga te permitirá crear tus propios trucos personalizados en tiempo real. Cada stick analógico se corresponderá con una pierna del skater que podremos mover en la dirección que queramos, siempre y cuando sincronicemos bien los movimientos.



En THP8 hay menos personalización que en anteriores entregas.





Hasta el movimiento de las manos ha sido capturado.

evaluación



Dentro de la bestial jugabilidad de la que hacen gala todas las entregas, destaca sobremanera el Nail The Trick.



A los expertos de la saga les parecerá, de primeras, demasiado fácil. Es imperdonable que no hayan incluido opciones de juego On-line.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Destacan la calidad de algunas texturas y el motor físico, pero esperábamos un salto mayor.	Neversoft vuelve a mezclar los mejores Hits de todos los tiempos del Hip-Hop y el *Punk Rock*.	Presenta una jugabilidad más accesible y un ritmo menos atropellado que anteriores entregas.	Los tres tipos de objetivos en cada misión son la base de su vida útil. ¿Donde está el modo On-line?	La saga que estrenó el juego On-line en PS2 llega a PS3 sin opciones de cara a la red.	PlayStation 3 da para mucho más gráficamente, pero sobre todo a nivel de juego On-line.	Más jugable que antes y perfecto para comenzar en la saga, pero esperábamos mucho más.
8,5	9,3	8,9	7,0	-	6,3	8,2



» **Coches.** Podremos conseguirlos con los Puntos Dominator acumulados al completar los diferentes retos.



Los vuelos pueden llegar a ser realmente bestiales y las rampas suelen estar ocultas.



Encadenar series de Burnouts será tu principal misión en esta edición.



Choques. Se pueden disfrutar a cámara lenta y también para entorpecer el camino de los rivales.



Takedowns. Las batallas campales sobre el asfalto siguen teniendo cierto protagonismo y hay fases en las que deberás repartir cera de lo lindo.

PSP

BURNOUT DOMINATOR

Al asalto del trono en PSP

NO ES ALGO que tenga demasiada lógica, pero últimamente vemos juegos en PSP que nos gustan bastante más que la versión para PS2. Es el caso, por ejemplo, de este ***Burnout Dominator*** que en la portátil de Sony presenta mejor aspecto... y hasta se permite el lujo de contar con más opciones al incluir modo On-line. Es cierto que puede que sea un pelín más lento que en PlayStation 2, o al menos esa es la sensación que nos da, pero eso sólo sirve para hacerlo aún más jugable y menos confuso. Otro factor que contribuye a aumentar esa sensación de superioridad en PlayStation Portable es que su sencilla mecánica, totalmente *arcade*, y la duración de las carreras resultan bastante ideales para una consola portátil.

Lo tiene absolutamente todo: es espectacular, frenético, emocionante, variado y todo jugabilidad. Aunque en estos últimos meses han aparecido más de media docena de programas de coches, ***Burnout Dominator*** es, sin duda, el principal candidato al trono de conducción en PSP.

la alternativa



NEED FOR SPEED CARBONO. Es bastante menos salvaje pero también es muy divertido.

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA UK**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES
 **x6**
ON-LINE **SÍ (DESCARGA CONTENIDOS)**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **128 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.es.ea.com

3+



evaluación

Espectacular como pocos, explosivo, demoledor, excesivo siempre y con una jugabilidad difícil de igualar. Imprescindible e inconfundible. Y sobre todo, nos ha gustado bastante más que la versión PlayStation 2.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
9,0	9,0	9,3	9,2	9,0	9,1
Los coches son tan poco vistosos como en PS2 pero el conjunto es espectacular.		Explosivo, salvaje y uno de esos juegos a los que no se puede dejar de jugar.	Tiene unas dimensiones razonables pero además cuenta con modo On-line.		

18+
www.pegi.info

GOD OF WAR II

EL COMIENZO DEL FIN

LANZAMIENTO 18 DE ABRIL DE 2007



RESÉRVALO YA EN CUALQUIER TIENDA GAME Y CONSIGUE EN EXCLUSIVA LA **EDICIÓN ESPECIAL DE COLECCIONISTA** CON MATERIAL EXTRA, SECUENCIAS INÉDITAS, ENTREVISTAS CON EL EQUIPO DE DESARROLLO...

GAME by CENTRO MAIL

CONSULTA CUÁL ES TU TIENDA MÁS CERCANA EN EL TELÉFONO 902 17 18 19 O EN WWW.GAME.ES
PROMOCIÓN LIMITADA HASTA FIN DE EXISTENCIAS. 10.000 UNIDADES.

PlayStation 2

WWW.GODOFWARGAME.COM

GÉNERO **SHOOTER BÉLICO** | COMPAÑÍA **EA GAMES**
PROGRAMADOR **EA LOS ÁNGELES** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
ON-LINE **NO** | TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST** | SELECTOR 50/60 HZ **NO**
16+ PANTALLA PANORÁMICA **NO** | SONIDO SURROUND **SÍ** | MEMORY CARD **71 KB**
JUGADORES | P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €** | www.mohes.ea.com

Aprovecha la orografía para protegerte de los disparos de los nazis.



MEDAL OF HONOR VANGUARD

PS2

Hacia la victoria desde el aire

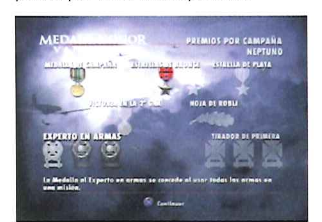
UN GRAN juego fue *MOH European Assault*, y podría haber servido de perfecta despedida para la franquicia *Medal Of Honor* en **PS2**. A pesar de ello, y quizás incentivados por la rivalidad con los *Call Of Duty*, **EA** Los Ángeles ha querido escribir un último y definitivo capítulo de *MOH* para la venerable consola de **Sony**, que además nos sirve para ir descubriendo cómo será el esperadísimo *Medal Of Honor Airborne* de **PS3**.

Ambos se centran en la misma unidad del ejército estadounidense, la 82ª División Aerotransportada, durante la liberación de Europa en la Segunda Guerra Mundial y, en ambos, la acción arranca con espectaculares saltos en paracaídas sobre territorio enemigo.

PS2 no puede permitirse los mismos lujos gráficos que su sucesora, pero aún así mantiene toda su capacidad de sorprender al jugador. En este caso, generando en tiempo real el escenario sobre el que irás descendiendo en paracaídas. Utilizando los dos *joysticks* analógicos del *pad* podrás decidir dónde caer, lo que equivale a empezar con ventaja (un lugar elevado, un área que esconde una mejora para el arma...) o caer en la mismísima boca del lobo (no desesperes, pues más de una vez acabarás aterrizando entre dos nidos de ametralladoras nazis). Aquí radica la principal y prácticamente única novedad de *MOH Vanguard*. Eso no quiere decir que sea un mal juego, sino todo lo contrario. **EA** sabe lo que les gusta a los *fans* de *MOH*, y se lo brinda en bandeja de plata. Aunque *Vanguard* sufre de

Aterriza sobre las tropas alemanas e italianas durante la IIGM

Medallero. Tus acciones determinarán las condecoraciones que podrás recibir al acabar cada campaña. Ya sea por usar todas las armas disponibles, morir poco o por tener buena puntería.






La única concesión al realismo del juego: dos tiros bien dados bastarán para mandarte a la tumba.


El botón L2 te permitirá correr durante unos segundos, suficiente para salir vivo.







Aterriza donde puedas.

A la hora de saltar sobre territorio enemigo podrás decidir dónde caer con ayuda de los joysticks analógicos. Busca el humo verde, que te indicará posiciones más ventajosas, ya sea para conseguir una mejora para tu arma o para aterrizar en una zona más segura.



los defectos habituales del género (rutas prefijadas, enemigos de inteligencia nula, etc.), incluye un campo de acción bastante más amplio que el último *Call Of Duty 3*, aunque sea a riesgo de ser algo menos espectacular.

Es terriblemente divertido a la hora de jugar y, pese a que uno es plenamente consciente de que es lo mismo de siempre, resulta imposible soltar el mando. Tanto es así, que llegué al final del juego en apenas una mañana. Y no soy precisamente Rambo. Jugando en nivel medio y, a pesar de que se ha endurecido un poco la dificultad (dos tiros bien dados bastan para mandarte «a criar malvas»), no se tarda demasiado en alcanzar la última de las cuatro campañas que propone el juego (Operaciones Husky, Neptuno, *Market Garden* y *Varsity*), todas ellas inspiradas en batallas reales de la IIGM en suelo europeo (Italia, Bélgica y Alemania). Quedas prevenido de su brevedad, aunque te puedo garantizar que mientras estés jugando te lo pasarás en grande. Sólo puedo rezar para que el *MOH Airborne* de PS3 sea tan divertido como éste.

la alternativa



CALL OF DUTY 3. La gran saga rival de los MOH nos deslumbró en PS2 con una entrega idéntica en mecánica a la de PlayStation 3.

evaluación


Los saltos en paracaídas y las dimensiones de algunos escenarios ofrecen más libertad de acción que en COD3.


No es espectacular como Call Of Duty 3 y echamos en falta, sobre todo, un multijugador On-line (sólo incluye un modo 4P a pantalla partida).

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
A excepción de los saltos en paracaídas, se echa en falta algo más de espectacularidad.	Un festín para los oídos, con un gran doblaje en castellano, buenos FX y la música de M. Giacchino.	De acuerdo, es lo de siempre, pero nos encanta. Agarrarás el mando y no pararás hasta el final .	4 Campañas (10 fases) son demasiado pocas para un juego de tal intensidad. Es una pena.	De haber sido más largo, podría haber sido el mejor MOH de PS2. Aún así es una buena despedida.
8,6	9,2	9,0	7,0	8,4

TEST

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

Controlarás a Vic Vance dos años antes de los acontecimientos de GTA Vice City.



VICE CITY STORIES

GRAND THEFT AUTO

PS2





La misma historia otra vez



GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **TAKE2**
PROGRAMADOR **ROCKSTAR LEEDS/ ROCKSTAR NORTH**
DISTRIBUIDOR **TAKE2**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **330 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **19,99 €**
www.rockstargames.com/vicecitystories
18+

HASTA HACE apenas un par de años, la llegada de un nuevo *Grand Theft Auto* a las tiendas era todo un acontecimiento para los jugones, pero las dos versiones de **PSP**, con sus consecuentes conversiones a **PS2**, han hecho perder un poco de magia a la franquicia.

Como ya sucedió con el anterior, *Liberty City Stories*, este ***Vice City Stories*** es básicamente lo mismo que encontramos en la versión portátil, aunque sin la divertidísima modalidad multijugador.

Como siempre decimos, el apartado gráfico nunca ha sido una de las mayores bazas de la saga y esta adaptación presenta los mismos defectos que encontramos en la edición portátil (*popping* y caídas de *frame rate*) con una desventaja añadida. Y es que, si no se trabaja en las texturas, un acabado lustroso en **PlayStation Portable** se vuelve mediocre al ser mostrado en pantalla grande.

En contrapartida, **PS2** presenta una ventaja añadida que reside en su propio *hardware*. Como ya comentamos al hablar de la versión grande de *Liberty City Stories*, el título gana mucho en jugabilidad al contar con los dos *joysticks* del *DualShock 2*: el manejo de los vehículos es más fluido, el control de la cámara más cómodo y existe la gran posibilidad de correr a la vez que utilizas diferentes armas.

La banda sonora es como siempre, soberbia y el doblaje magistral, aunque solamente en inglés (una pena). Lo que también mantiene la tónica general es el argumento y la dinámica de las misiones, algo que resulta ser un arma de doble filo. Por un lado, está bien mantener constante la fór-

Palidece al compararlo con San Andreas pero tiene un buen precio

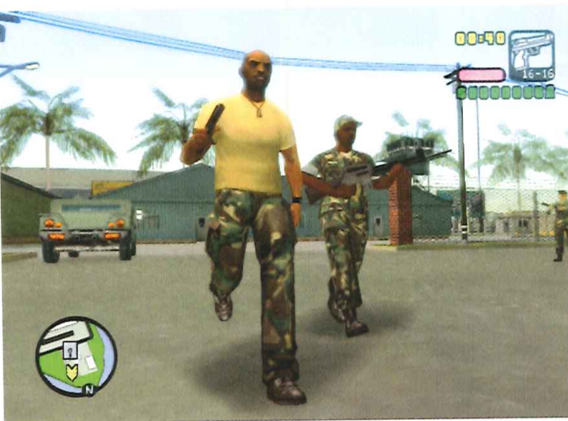

Una de las principales ventajas de esta versión es la comodidad de jugar con el DualShock 2.

La saga se estrena en la nueva generación.

Desde que se dio a conocer la noticia de una cuarta entrega para la nueva generación, llevamos contando los días para poder echarle el guante. La fecha oficial de lanzamiento es el 19 de octubre, pero desde el 29 de marzo estará disponible el primer tráiler. Anota esa fecha en tu agenda junto a la página web oficial del juego: http://www.rockstargames.com/IV/








Empire Building. Además de hacer el loco al volante, Vice City Stories incluye un nuevo modo con el que podrás levantar tu propio emporio de negocios no del todo legales.

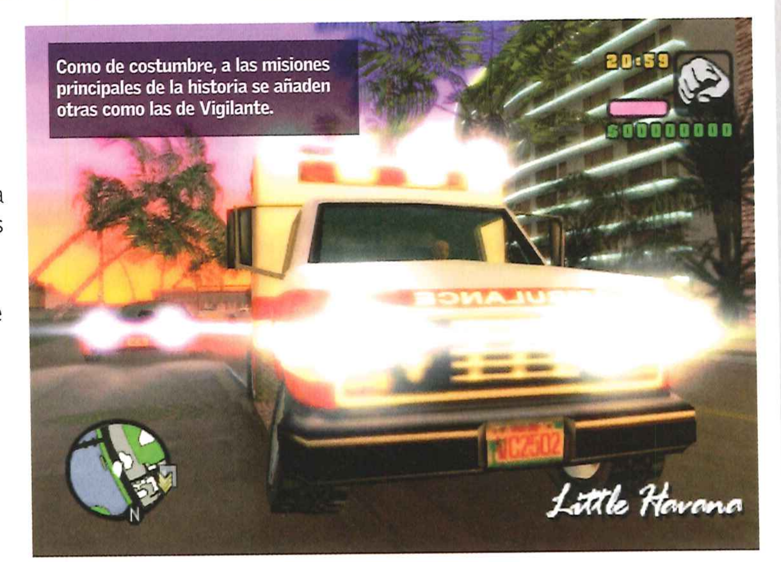
mula que tanto éxito ha tenido entre los usuarios de todo el mundo pero, por otro, empezamos a echar de menos un poco de novedad en la franquicia. Cada vez es más generalizada la idea de que **RockStar** está comenzando a vivir de las rentas.

En definitiva, esta adaptación de ***Vice City Stories*** no aportará nada a los usuarios que ya la jugaran en su versión portátil. Presenta un apartado gráfico que no está para nada a la altura de la última generación de juegos para **PS2** pero, a pesar de todo, será capaz de satisfacer a los *fans* de la franquicia y amenizar un poco la cuenta atrás hasta la esperada entrega de nueva generación. Y todo ello sin olvidarnos de que el juego llegará a las tiendas con el atractivo precio de 19,99 Euros, una cantidad bastante inferior a la requerida para hacernos con otros títulos diseñados originalmente para **PlayStation 2** pero que aportan (muchas) menos horas de entretenimiento y diversión.

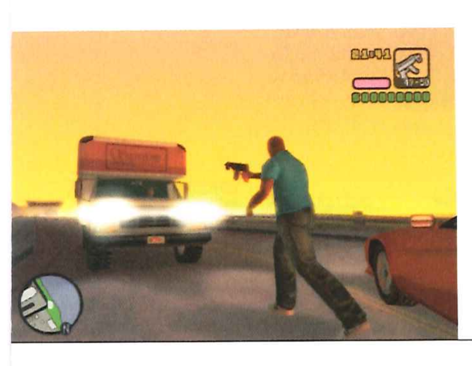
la alternativa

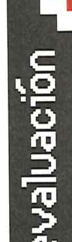


GTA: SAN ANDREAS. Sin duda, uno de los mejores juegos de todo el catálogo de PS2.



Como de costumbre, a las misiones principales de la historia se añaden otras como las de Vigilante.






Los usuarios de PS2 podrán regresar a las calles de Vice City, perfecto aperitivo para esperar a la cuarta entrega.


Los defectos gráficos se hacen más evidentes en pantalla grande. Además, no incluye modo multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Popping y demás defectos de la saga. Es una conversión directa de la versión de PSP y se nota.	Muy buena BSO presentada en las clásicas emisoras. Genial doblaje, aunque en inglés.	El DualShock 2 ofrece un gran control, principal ventaja de esta edición respecto a la original.	Misiones principales y secundarias, paquetes ocultos y toda una ciudad a tu disposición.	No supone una gran aportación pero no deja de ser un GTA y a un precio estupendo.
7,8	9,0	8,8	9,0	8,6





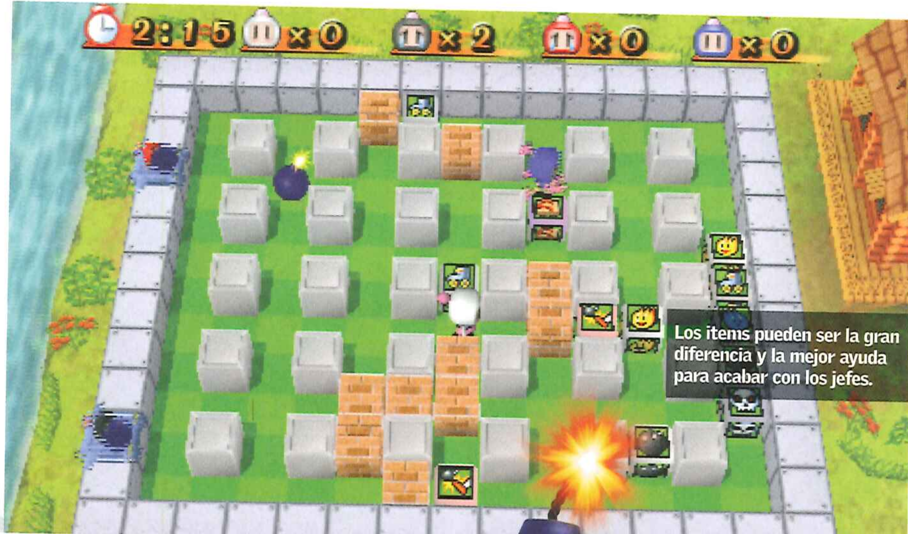
GÉNERO **ARCADE**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **HUDSON SOFT**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **384 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95 €**
es.games.konami-europe.com
3+



JEFES FINALES. Cada uno de los seis mundos cuenta con su respectivo jefe.



Ganador. El ganador del modo multijugador lucirá el color dorado.



Los ítems pueden ser la gran diferencia y la mejor ayuda para acabar con los jefes.



Colorista. Los escenarios son tan vistosos como siempre.

PSP

BOMBERMAN

La más explosiva diversión



QUE LOS clásicos podían tener un lugar en **PSP** era algo fácil de imaginar. Muchos de ellos, por su jugabilidad y sencillez, son perfectos... pero pocos pueden lucir tanto como *Bomberman*. En esta ocasión, **Konami** ha recopilado lo mejor de los distintos *Bomberman* que han aparecido en estos veinte años. Aquí, aunque hay un divertido y extenso modo Normal, el peso se ha centrado en la gran cantidad de diversas opciones multijugador. Todos contra todos, por equipos, contra la máquina o como quieras, su mecánica de juego engancha desde la primera partida. En esta modalidad se puede editar casi todos los aspectos (escenarios, reglas, etc.) y, aunque con menos opciones, también añade la la posibilidad de jugar con otras **PSP** con un solo UMD.

Los que ya conozcan la saga, les alegrará saber que han repescado la posibilidad de incordiar a los demás usuarios aún después de muerto. En cuanto al modo Normal, se trata del típico ir pasando pantallas, recolectando *items* con el fin de mejorar a tu personaje y tener más opciones de superar a los jefes finales. Cuenta con un montón de novedades, escenarios interactivos y llenos de trampas, así como otras muchas curiosidades que no sólo afectan al armamento.

Resumiendo, sea cual sea la opción que elijas, con este gran *Bomberman* para **PlayStation Portable** la diversión está asegurada.

Es un cóctel con lo mejor y más divertido de todos los Bomberman

la alternativa

CAPCOM CLASSICS COLLECTION. Si eres un fanático de los clásicos, prueba con el primer volumen de la compañía Capcom.

3+

evaluación

Una de las mejores versiones de Bomberman que hemos tenido el placer de jugar. Hay que aplaudir que no se hayan limitado a colocar una entrega pasada tal cual. Así será más fácil que triunfe.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,7	9,0	9,0	9,3	9,3	9,0
Son coloridos y más bonitos que en el pasado... pero siguen siendo elementales.		Como todos los clásicos, es muy jugable y con una dificultad asequible.	El modo Normal es largo pero en multijugador puede ser casi eterno.		

Más de 20 artistas de Hip Hop   9 escenarios interactivos   6 estilos de lucha   Sólo 1 alcanza la gloria   Marzo 2007   www.defjamicon.com

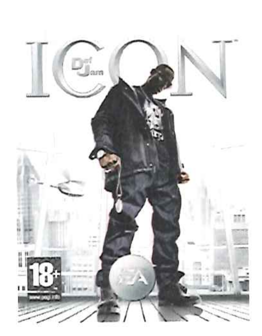


El ritmo marca tu vida.

La música y los puños tu destino.

No tengo miedo.
La música es
mi mejor arma.
Decido mi destino.
Nadie puede
detenerme.
Peleo para convertirme
en un Icono.

Def Jam ICON



















GÉNERO **SIGILO NINJA**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **ACQUIRE INC.**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **96 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **SI-NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
www.yourpsp.com
16+





36 personajes. Según vas avanzando a lo largo de las 80 misiones que comprende el juego, irás desbloqueando nuevos personajes.





Asesinatos silenciosos. El quid de la cuestión es ejecutar a tus enemigos con el mayor de los sigilos. Aunque Shinobido no renuncia al combate cuerpo a cuerpo, es preferible la primera opción.

PSP

SHINOBIDO: LA LEYENDA DEL NINJA

Sigilo para pasar desapercibido

LA SAGA *Tenchu* llegó a gozar en su momento de cierto prestigio. Corría el año 1998 y el grupo de desarrollo **Acquire** tenía cogido el tranquillo a esto de los *ninjas*, estrenando *Tenchu: Stealth Assassins* para **PSone**. Han pasado casi diez años y la evolución que debería haber supuesto ***Shinobido: La Leyenda Del Ninja*** brilla por su ausencia.

Gráficamente, las texturas parecen sacadas de una librería para **PSone**, además de abusar del «truquito» de la oscuridad (sí, los fondos se generan demasiado cerca del protagonista y hay poquísima sensación de profundidad en los escenarios). Si hablamos de la mecánica de juego, nos vamos a encontrar con 80 misiones, sin conexión aparente entre ellas. Por lo menos hay cierta variedad de objetivos: asesinar con sigilo, secuestrar, robar, escoltar... aunque al final todas saben a lo mismo. El control no es muy preciso y la IA de los personajes deja que desear. Por lo menos puedes descargar misiones de *Shinobido: L.S.N.* para **PS2**.

la alternativa



MGS: PORTABLE OPS. Si quieres infiltración de verdad, pregúntale a Solid Snake.



GOH EL CUERVO. Aunque en Shinobido el elenco de personajes es abultado, Goh es el primero en aventurarse en la provincia de Utakata para defenderla de sus enemigos. Sus grandes dotes como ninja le convierten en un enemigo temible, rápido como un rayo y sigiloso como una sombra. Su único problema es que ha perdido la memoria.

evaluación

Una institución como los ninjas no se merecía un título de este calibre. Su estructura es, en concepto, ideal para PSP. A nivel técnico nos retrotrae a tiempos de un hardware ya obsoleto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
5,6	7,2	5,9	6,6	7,3	5,9

¿Adónde hemos llegado? No veíamos tanta oscuridad desde la era PSone.

A pesar del intento: repetitivo, control poco fiable, sin argumento...

Cooperar o combatir contra los amigos, lo mejor que tiene este título.



Las escenas generadas remarcan la atmósfera de cada uno de los partidos.

Sumo Digital pone toda la grandeza de Virtua Tennis en la palma de tu mano

Disfruta de 10 minijuegos para mejorar tu habilidad con la raqueta.



Cuatro personas jugando a dobles descubrirán una nueva dimensión del juego.

CAMPEONATO MUNDIAL.

No hay nada comparable a jugar contra otra persona, pero la profundidad de este modo y la forma en que vamos subiendo de nivel las diferentes habilidades del tenista creado, hacen del Campeonato Mundial uno de los principales atractivos de este juego.



Casa. Regresa al hogar para descansar (evitarás lesiones) y cambiar de equipación cuando hayas obtenido algún artículo nuevo.



Academia. Aparte de los minijuegos, el mejor sitio para depurar tu estilo. Servicio, golpes, resistencia, volea, todos los recursos a examen.


Torneos. Demuestra lo que has aprendido colándote en el Top 10 de los mejores jugadores para llegar al nº1.

PSP

VIRTUA TENNIS 3

△ Globo ○ Cortado ⊗ Liftado □ Dejada

GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SEGA**
PROGRAMADOR **SUMO DIGITAL**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **384 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
www.virtuatennis.net
3+

WIMBLEDON y Roland Garrós no están representados oficialmente en la segunda entrega de *Virtua Tennis* para **PSP**, pero sí lo están el torneo de París y el de Londres, que para el caso son lo mismo. De todas formas, la carencia de torneos oficiales se ve compensada con creces con 13 tenistas masculinos (Nadal, Federer, Grosjean...) y 7 féminas (Mauresmo, Williams, Sharapova...) de la élite mundial. La jugabilidad es aún más contundente que en *World Tour* y además se han incluido dos minijuegos más, que te ayudarán a mejorar la técnica. Pero es el modo Campeonato Mundial el que te convertirá en un as de la raqueta.

Comenzando desde el número 300 tendrás que ir compensando los diferentes aspectos del juego de tu pupilo para convertirlo en el número uno. Aquí también ha habido cambios, como la aparición de una Academia, en la que podrás entrenar tus golpes para después vapulear a los amiguetes en un divertido modo *ad hoc*, hasta para 4 jugadores. **Sumo Digital** vuelve a demostrar su maestría ofreciéndote toda la grandeza de *Virtua Tennis* en la palma de tu mano. No podrás soltarlo ni un momento. ◂◂

la alternativa


VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR. La saga no tiene competidores en el catálogo de PSP.

evaluación

Un motor gráfico sólido, un control que no te deja vendido, modos de juego variados y la brillante mecánica que ha caracterizado a la franquicia tenística de Sega desde sus comienzos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULtijugador	TOTAL
9,2	9,0	9,4	9,3	9,2	9,3

Mejora lo visto en su antecesor, con modelos de diseño más vistoso.

Melodías guitarreras muy arcades, acordes con la atmósfera del juego.

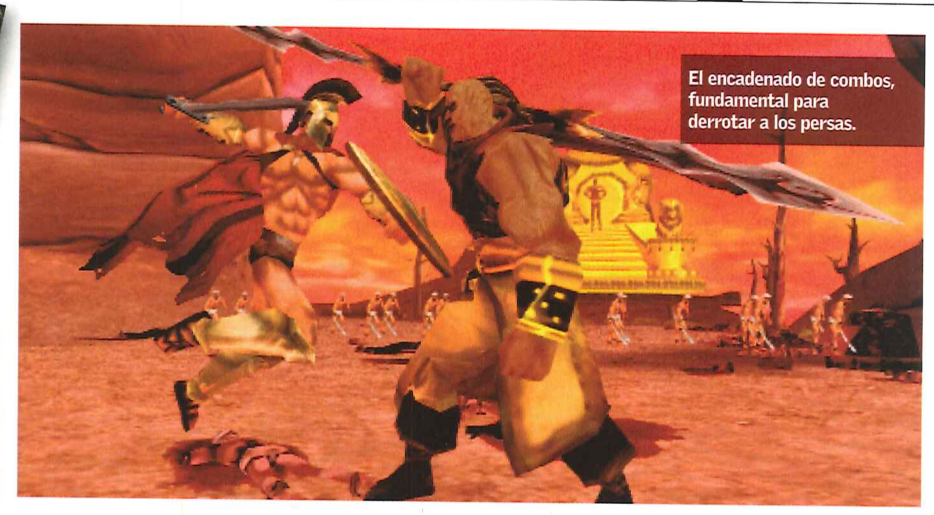
El modo principal da juego para rato. Con gente no te cansarás nunca.



GÉNERO **ACCION**
COMPAÑÍA **EIDOS INTERACTIVE**
PROGRAMADOR **COLLISION STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CAST.-CAST.**
SALVAR PARTIDA **240 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,05€**
300videogame.warnerbros.com







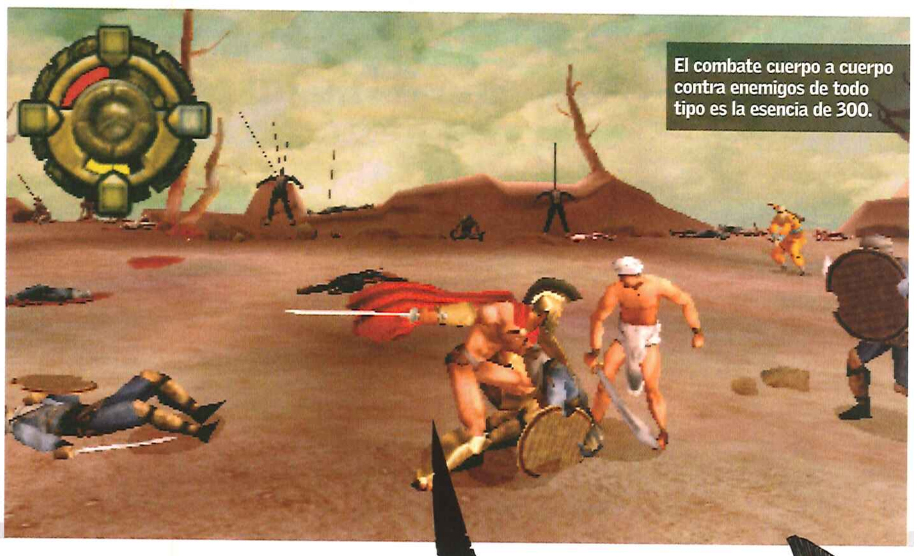
El encadenado de combos, fundamental para derrotar a los persas.



A lo Miller. Por una vez, están justificadas las «cutscenes» de cómic.



Falangistas. Troyanos unidos jamás serán vencidos.



El combate cuerpo a cuerpo contra enemigos de todo tipo es la esencia de 300.



PSP

300: MARCH TO GLORY

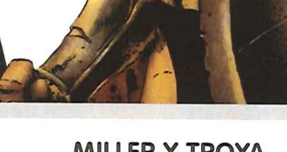
Trescientos troyanos son suficientes

RECONOZCAMOS que la historia de un rey troyano que combate junto a un grupo de hombres, en clara inferioridad numérica, contra un ejército de persas sedientos de sangre es material perfecto para un videojuego. El uno contra todos típico de tantos títulos se adapta como un guante a este modesto pero contundente título basado en la película de Zack Snyder. Sin mucha más intención que proporcionar buena dosis de enfrentamientos completamente enloquecidos y sanguinolentos (al igual que en la película, las cabezas decapitadas y las extremidades cercenadas están a la orden del día), *300: March To Glory* es un sencillo juego de acción de rotunda mecánica. Es decir, ir eliminando a los sucesivos batallones de persas combinando simples *combos* y las distintas armas disponibles, levemente mejorables según se avanza en el juego. Por desgracia, el título de **Eidos** se torna repetitivo con rapidez debido a la sencillez de dichos *combos* y a que las fases en las que se controla una falange (grupos de troyanos formando una inquebrantable masa de metal y músculo) no ayudan a dar al juego la agilidad necesaria.

la alternativa



GHOST RIDER. De planteamiento similar pero resultados mucho más contundentes que 300.



MILLER Y TROYA. 300: March To Glory está inspirado en la película que a su vez se ha basado en el cómic homónimo de Frank Miller, autor de Sin City y uno de los mayores estetas de la violencia de la historia del cómic.

evaluación

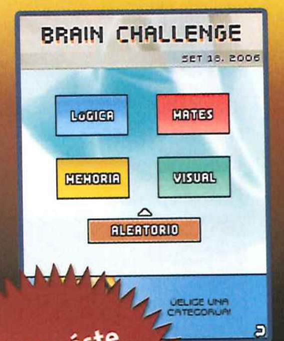
A pesar de sus carencias, derivadas básicamente de su sencillez y lo repetitivo de su mecánica, 300 es un festival de cabezas rodantes y violencia troyana notablemente divertida y sin pretensiones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	7,5	8,2	7,0	–	7,8
Tienen cierto aire al cómic de Frank Miller y son de lo mejor del conjunto.		Sencilla pero rotunda, 300 no pasa de ser un divertido machacabotones.	La carencia de multijugador de algún tipo limita bastante la vida de 300.		



Descárgatelo entrando en emocion> juegos> top 10
o envía el código RETO al 404

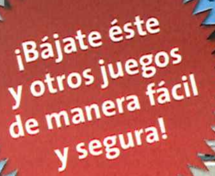
Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.









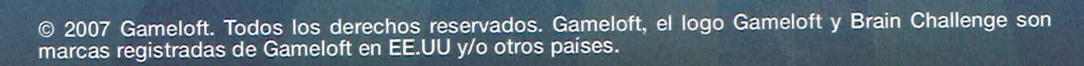
















Los juegos imprescindibles top



PS2



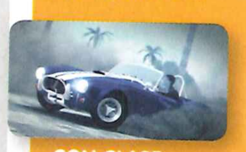
SUGERENCIAS DEL

chef

JUEGOS SOBRE RUEDAS



A LO BESTIA
BURNOUT DOMINATOR
(EA GAMES)
Si te gusta la velocidad, no puedes perderte la última entrega de Burnout para PS2. Conducción temeraria, adrenalina a raudales y mucha, mucha diversión.



CON CLASE
TEST DRIVE UNLIMITED
(ATARI)
Pero si buscas una experiencia más sosegada, con estilo y 125 coches para recorrer Hawai, la saga de Atari es perfecta para ti.



...Y EN MOTO
SUPER-BIKES 2007
(VIRGIN PLAY)
Si lo tuyo son las dos ruedas, Virgin Play trae uno de los mejores simuladores del mercado con competiciones y pilotos oficiales.



1 **FINAL FANTASY XII.** EVALUACIÓN 9,7
El regreso de una saga con la misma magia que le ha caracterizado en cada una de sus entregas. Square Enix. 59,95€. +16 años
JUGADO ☐



2 **PRO EVOLUTION SOCCER 6.** EVALUACIÓN 9,5
Desde su lanzamiento, no ha parado de levantar pasiones. Konami. 59,95€. +3 años
JUGADO ☐



3 **OKAMI.** EVALUACIÓN 9,3
Una aventura que tiene un equilibrio armonioso entre su innovador apartado técnico y la diversión. Capcom. 44,95€. +12 años
JUGADO ☐



4 **NEED FOR SPEED CARBONO.** EVALUACIÓN 9,5
Los reyes del Tuning continúan haciendo de las suyas en PlayStation 2. EA Games. 59,95€. +12 años
JUGADO ☐



5 **KINGDOM HEARTS II.** EVALUACIÓN 9,5
El encanto de Square Enix se funde con los personajes de Disney en un RPG de dimensiones colosales. Square Enix. 59,95€. +12 años
JUGADO ☐

6 **FIFA 07.** EVALUACIÓN 9,4
El más completo de toda la franquicia, con todos los clubes, jugadores y estadios oficiales. EA Sports. 44,90 €. +3 años
JUGADO ☐

7 **CALL OF DUTY 3.** EVALUACIÓN 9,2
Nunca habías vivido la Segunda Guerra Mundial con tanta intensidad y realismo. Activision. 59,95€. +16 años
JUGADO ☐

8 **TEST DRIVE UNLIMITED.** EVALUACIÓN 9,1
Sorprendente y muy completa es la última entrega de una saga clásica en el género de conducción. Atari. 49,99€. +3 años
JUGADO ☐



9 **BURNOUT DOMINATOR.** EVALUACIÓN 9,1
No es de Criterion pero EA Games se ha aprendido la lección: colisiones y conducción arriesgada. EA Games. 49,95€. +3 años
JUGADO ☐

10 **MEDAL OF HONOR VANGUARD.** EVALUACIÓN 8,4
No es el Medal Of Honor más difícil de superar, pero sí uno de los más divertidos. EA Games. 59,95€. +16 años
JUGADO ☐



EL MEJOR DE...


aventura acción — OKAMI — CAPCOM — 44,95€. +12


conducción — NEED FOR SPEED CARBONO — EA GAMES — 59,95€. +12


lucha — TEKKEN 5 — BANDAI NAMCO — 19,95€. +12


rpg — FINAL FANTASY XII — SQUARE ENIX — 59,95€. +16


shooter — CALL OF DUTY 3 — ACTIVISION — 59,95€. +16


deportes — PES 6 — KONAMI — 59,95€. +3


party games — SINGSTAR LEOPE — SONY C.E. — 29,99€. +12

NUESTROS FAVORITOS


FINAL FANTASY XII — The Elf


GOD HAND — Nemesis


SMT: DEVIL SUMMONER: R.K.V.S.T.S.A. — R. Dreamer


GOD OF WAR 2 — Doc


ARTHUR Y LOS MINIMOYS — Anna


GOD OF WAR 2 — John Tones


FINAL FANTASY XII — Last Monkey

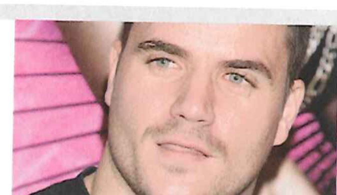
LUMINES PLUS — Supernena

los más vendidos

1. FINAL FANTASY XII (SQUARE ENIX)
2. PES 6 (KONAMI)
3. THE WARRIORS (ROCKSTAR-TAKE 2)
4. WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (THQ)
5. TEKKEN 5 (PLATINUM-NAMCO)
6. MGS3 (ED. LIMITADA) (KONAMI)
7. GRAN TURISMO 4 (PLATINUM-SONY C.E.)
8. NEED FOR SPEED M.W. (PLATINUM-EA GAMES)
9. NEED FOR SPEED CARBONO (EA GAMES)
10. RESIDENT EVIL 4 (PLATINUM-CAPCOM)



DEL 1 AL 28 DE FEBRERO



A QUÉ JUEGA... DANI MARTÍN:



FIGHT NIGHT ROUND 3

El cantante de El Canto del Loco, en un visita a la redacción, nos confesó que le apasiona Fight Night Round 3 y que uno de los primeros títulos a los que jugará en PS3 será la entrega para esta consola. Dani, te adelantamos que se te caerán los ojos cuando juegues con él.

LOS TRES SHOOTER QUE MÁS IMPACTAN A NEMESIS...



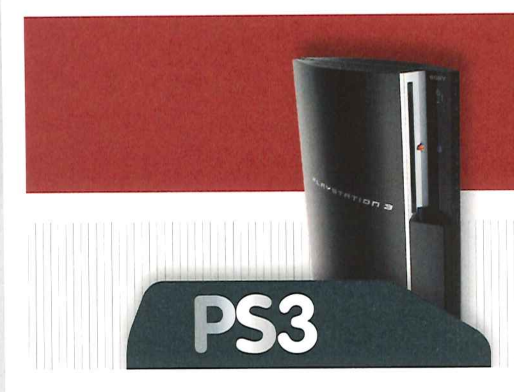
MEDAL OF HONOR VANGUARD. La diversión por encima de cualquier otro aspecto. Es corto pero realmente intenso. EA GAMES. 59,95€. +16 años



CALL OF DUTY 3. El mayor espectáculo bélico que ha dado PS2. Lucha contra los nazis entre cientos de explosiones y oleadas de tropas. ACTIVISION. 59,95€. +16 años

BLACK. Los creadores de Burnout probaron fortuna con el género FPS y crearon una auténtica obra maestra. El gran rey del género en PlayStation 2. EA GAMES. 19,95€. +12 años







SUGERENCIAS DEL

chef

FLASHES DEL FUTURO PARA PS3



EN EL ESPACIO
Star Wars: The Force Unleashed
(LUCASARTS)
La compañía ha desvelado el nuevo motor gráfico que dará vida, entre otros, al próximo título de Star Wars, previsto para otoño.



EN LA TIERRA
KILLZONE
(SONY C.E.)
Guerrilla está preparando uno de los juegos que más expectación genera en PS3. Los Helghast están preparados para invadir tu consola en cualquier momento.



EN OTROS MUNDOS
LittleBigPlanet
(SONY C.E.)
La última sorpresa de Sony es un juego cooperativo, enfocado sobre todo al mundo On-line, con un increíble apartado gráfico y una mecánica original.



1 N
RESISTANCE: FALL OF MAN
EVALUACIÓN 9,3
Un shooter de acción con un argumento de historia-ficción para cautivar seguidores.
Sony C.E. 59,99€. +18 años JUGADO ☐



2 N
VIRTUA FIGHTER 5
EVALUACIÓN 9,3
Desde su aparición en recreativa la evolución de la saga ha sido constante. Sega. 69,95€. +16 años
JUGADO ☐



3 N
MOTORSTORM
EVALUACIÓN 9,1
Todo un espectáculo de gráficos soberbios, carreras vertiginosas y vehículos a prueba de barro. Sony C.E. 59,99€. +12 años
JUGADO ☐



4 N
VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,0
Jugabilidad sin paliativos emulando a Nadal, Federer y los mejores tenistas del mundo. Sega. 69,95€. +3 años
JUGADO ☐



5 N
F1 CHAMPIONSHIP EDITION
EVALUACIÓN 8,8
Enésima encarnación de la franquicia de Sony, con pilotos y bólidos de la temporada 2006. Sony C.E. 59,99€. +3 años JUGADO ☐



6 N
NBA 2K7
EVALUACIÓN 9,1
2K Games se supera con uno de los mejores simuladores de básquet jamás vistos en consola. 2K Games. 69,95€. +3 años
JUGADO ☐



7 N
FIGHT NIGHT ROUND 3
EVALUACIÓN 8,6
Electronic Arts nos tiene acostumbrados al mejor boxeo, y tampoco falla con la tercera entrega de la serie. EA Sports. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



8 N
CALL OF DUTY 3
EVALUACIÓN 8,6
Salto obligado a la nueva generación de uno de los mejores shooters basados en la II Guerra Mundial. Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



9 N
TONY HAWK'S PROJECT 8
EVALUACIÓN 8,2
Los años no pasan por el alter ego digital de Tony Hawk. Activision. 69,95€. +16 años
JUGADO ☐



10 N
DEF JAM: ICON
EVALUACIÓN 8,4
Música Hip-Hop y lucha se mezclan en uno de los títulos más innovadores de EA para este año. EA Games. 69,95€. +18 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...











aventura acción
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
UBISOFT 69,95€. +18

conducción
F1 CHAMPIONSHIP EDITION
SONY C.E. 59,99€. +3

lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA 69,95€. +16

rpg
ENCHANTED ARMS
UBISOFT 69,95€. +12

shooter
RESISTANCE: FALL OF MAN
SONY C.E. 59,99€. +18

deportes
VIRTUA TENNIS 3
SEGA 69,95€. +3

on-line
RESISTANCE: FALL OF MAN
SONY C.E. 59,99€. +18

NUESTROS FAVORITOS





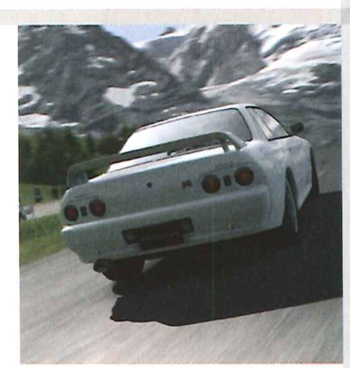


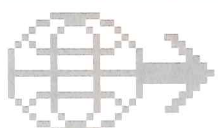



RIDGE RACER 7 — The Elf
FIGHT NIGHT ROUND 3 — Nemesis
VIRTUA TENNIS 3 — R. Dreamer
VIRTUA FIGHTER 5 — Doc
BLAZING ANGELS — De Lúcar
MOTORSTORM — John Tones
RESISTANCE: FALL OF MAN — Last Monkey
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT. — Anna

las mejores descargas de playstation® store

1. **GRAN TURISMO HD CONCEPT** (SONY C.E.)
2. **TEKKEN 5: DARK RESURRECTION** (BANDAI NAMCO)
3. **FLOW** (SONY C.E.)
4. **RIDGE RACER 7 (DEMO)** (BANDAI NAMCO)
5. **CLÁSICOS PSONE PARA PSP** (SONY C.E.)
6. **GRIPSHIFT** (SONY C.E.)
7. **RESISTANCE: FALL OF MAN (DEMO)** (SONY C.E.)
8. **BLAST FACTOR** (SONY C.E.)
9. **LEMMINGS** (SONY C.E.)
10. **Q*BERT** (SONY C.E)





DESCARGA DEL MES

GRAN TURISMO HD

Sin duda, la mayor expectación dentro de *PlayStation Network* y las descargas disponibles en la sección *PlayStation Store*, lo ha generado *Gran Turismo HD*. El juego contiene el circuito de los Alpes, en el que podrás conseguir hasta 20 vehículos y el trazado en modo *Reverse*.



LOS TRES JUEGOS DE PS3 QUE MÁS ENCANDILAN AL «DIRE»...



RIDGE RACER 7. Las consolas de Sony comienzan su andadura con un nuevo capítulo de la gran saga de Namco. PS3 no podía ser menos. SONY C.E. 59,95€. +3 años



MOTORSTORM. Conducción de supervivencia en estado puro, fusión de barro y chapa en intrincados recorridos. Imprescindible. SONY C.E. 59,95€. +12 años

RESISTANCE: FALL OF MAN. El auténtico estandarte de la nueva generación está representado por la gran obra de Insomniac. SONY C.E. 59,95€. +18 años





PSP



SUGERENCIAS DEL **chef**

PSP TE DA ALAS



EL CLÁSICO 2.0
AFTER BURNER: BLACK FALCON
(SEGA)
Combate aéreo de corte arcade en versión portátil, con 19 aviones reales totalmente personalizables e infinidad de modos ad hoc.



MUY CALENTITO
HEATSEEKER
(ATARI)
Tecnología punta y misiones adaptadas para la entrega de PSP, en un juego de aviones que también dispone de modo de juego Wi-Fi para 4 jugadores.



ESTILO DIRECTO
M.A.C.H.
(VIVENDI)
Carreras de combate en un juego de altos vuelos, desarrollado por Kuju Ent. Pueden participar hasta 8 jugadores vía ad hoc.



1 N
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



2 ↓
TEKKEN DARK RESURRECTION
EVALUACIÓN 9,5
El mejor juego de lucha portátil de todos los tiempos. Bandai Namco. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



3 N
VIRTUA TENNIS 3
EVALUACIÓN 9,3
La revelación deportiva de 2007 para PSP. Sega va a conseguir que te acabe gustando el tenis. Sega. 49,95€. +3 años JUGADO ☐



4 ↓
PRO EVOLUTION SOCCER 6
EVALUACIÓN 9,5
Muchos juegos han pasado por tu PSP y sólo uno sigue acompañándote a todas partes. Konami. 49,95€. +3 años JUGADO ☐



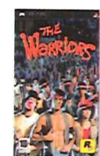
5 ↓
GTA VICE CITY STORIES
EVALUACIÓN 9,0
La gallina de los huevos de oro de RockStar sigue aguantando en la lista como un recién llegado. Rockstar. 54,99€. +18 años JUGADO ☐



6 =
FIFA 07
EVALUACIÓN 9,1
Divertido, con las mejores ligas del mundo y el control más preciso de su dilatada carrera como franquicia. EA Sports. 49,95€. +3 años JUGADO ☐



7 N
BURNOUT DOMINATOR
EVALUACIÓN 9,1
El juego más bestia de coches que te puedas imaginar. Arriesga y ganarás; arrúgate y besarás el asfalto. EA Games. 49,95€. +3 años JUGADO ☐



8 ↓
THE WARRIORS
EVALUACIÓN 9,0
El beat'em-up basado en la película de culto de los 70 se «sale» en su versión para PSP. ¡Viva la banda! Rockstar. 39,99€. +18 años JUGADO ☐



9 ↓
KILLZONE LIBERATION
EVALUACIÓN 9,0
Una pequeña maravilla isométrica capaz de sacar de quicio al más habilidoso de los jugones. Apunta, dispara y escóndete. Sony C.E. 49,99€. +16 años JUGADO ☐



10 =
POP: RIVAL SWORDS
EVALUACIÓN 8,9
Versión de Las Dos Coronas para PSP que nos propone plataformas y aventura a partes iguales. UbiSoft. 49,95€. +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...



aventura acción — MGS: PORTABLE OPS — KONAMI — 49,95€. +16



conducción — BURNOUT DOMINATOR — EA GAMES — 49,95€. +3



lucha — TEKKEN 5: DARK RESURRECTION — BANDAI NAMCO — 49,95€. +16



rpg — DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY — 2K GAMES — 39,99€. +12



shooter — MEDAL OF HONOR HEROES — EA GAMES — 49,95€. +16



deportes — PES 6 — KONAMI — 49,95€. +3



puzzle — LUMINES II — BVG — 34,90€. +12

NUESTROS FAVORITOS



SALAMANDER PORTABLE — The Elf



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS — Nemesis



VIRTUA TENNIS 3 — R. Dreamer



SID MEIER'S PIRATES! — Doc



ARTHUR Y LOS MINIMOYS — Anna



CRUSH — John Tones



BOMBERMAN — De Lúcar



GHOST RIDER — Supernena





los más vendidos

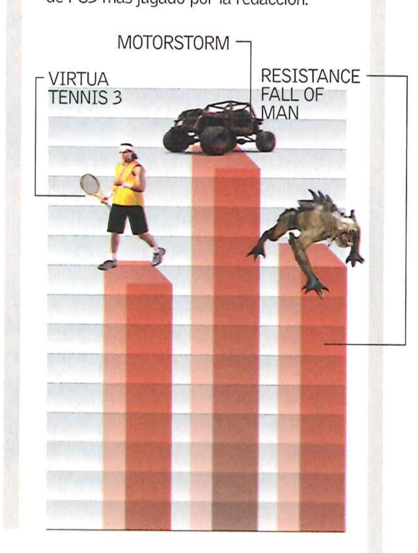
1. **PES 6** (KONAMI)
2. **OUTRUN 2006: COAST 2 COAST** (ATARI)
3. **NFS: CARBONO** (EA GAMES)
4. **GTA: VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
5. **STAR WARS: LETHAL ALLIANCE** (UBISOFT)
6. **METAL SLUG ANTHOLOGY** (VIRGIN PLAY)
7. **WWE SMACK DOWN! VS. RAW 2007** (PLATINUM-THQ)
8. **FORMULA ONE 06** (PLATINUM-SONY C.E.)
9. **S.MONKEY BALL A.** (SEGA)
10. **DAXTER** (SONY C.E.)



DEL 1 AL 28 DE FEBRERO

LA ESTADÍSTICA ESTE MES HEMOS JUGADO A ...

Con tanto cambio no hemos tenido mucho tiempo, pero MotorStorm es el juego de PS3 más jugado por la redacción.



SI DE LÚCAR ELIGIERA TRES JUEGOS DE PSP...





BURNOUT DOMINATOR Es muy bueno en PS2, pero es mejor aún en PSP. EA GAMES. 49,95€. +3 años



BOMBERMAN Un clásico que viste sus mejores galas en esta entrega para la portátil de Sony. KONAMI. 39,95€. +3 años



TEST DRIVE UNLIMITED Un juego de coches distinto y con unas dimensiones colosales. ATARI. 39,95€. +3 años



CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

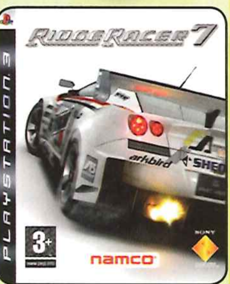
PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **54,95 €**

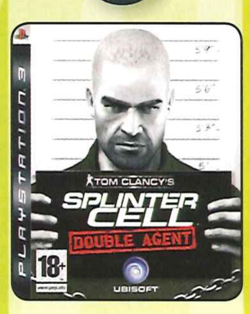
PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **54,95 €**

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **64,95 €**

PS2



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **54,95 €**

PSP



PVP recomendado 49,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España **44,95 €**

CUPÓN DE PEDIDO

MOTORSTORM

☐ AÑADIR AL PEDIDO



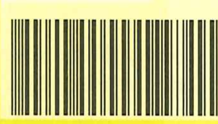
RIDGE RACER 7

☐ AÑADIR AL PEDIDO



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

☐ AÑADIR AL PEDIDO



FINAL FANTASY XII

☐ AÑADIR AL PEDIDO



PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE ABRIL DE 2007







PSP PS2 PS3

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

SPIDER-MAN 3



PS3

PROTAGONIZA LA PELÍCULA MÁS ESPERADA

PRIMERA IMPRESIÓN

DOC

El traje negro de PS3 le sienta genial a Spidey. Novedades gráficas, jugables y argumento de la peli, ¿se puede pedir más?

A LA VENTA EN MAYO

La moda de recuperar clásicos del cómic para convertirlos en película de acción continúa subiendo como la espuma en Hollywood, pero tanto los seguidores de Peter Parker de toda la vida como los aficionados más recientes saben que *Spider-Man* no debe su fama a una simple moda pasajera. Y la importancia de Parker en el cine es la que le ha llevado también a protagonizar una saga de ya innumerables versiones y entregas para todo tipo de consolas, cuya última versión llegará al culmen del entretenimiento, a **PlayStation 3**, con no pocas mejoras con respecto a sus predecesores, movida por el argumento de la película y con muchas sorpresas más.

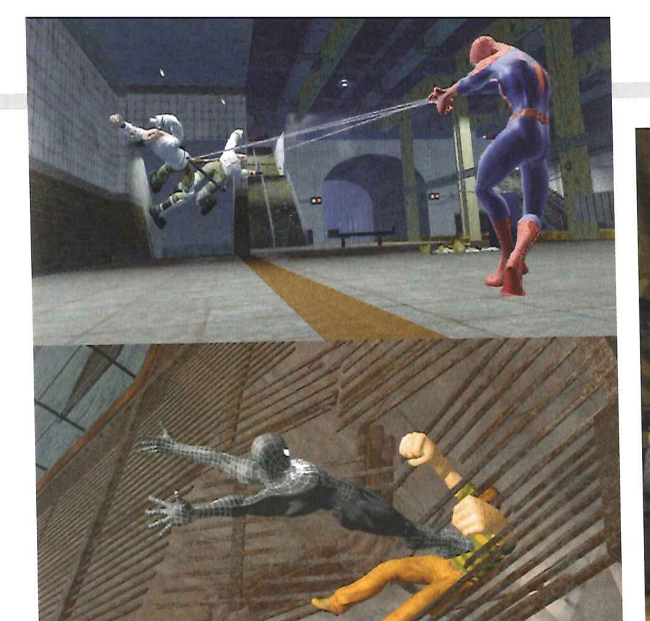
Héroe de nueva generación

Spider-Man entra en la nueva generación del entretenimiento por la puerta grande, con un nuevo *engine* gráfico, nuevos movimientos e importantes novedades jugables.

El nuevo planteamiento de ***Spider-Man 3*** es bastante similar al de la última edición aparecida en **PlayStation 2**, pero con retoques en su apartado jugable que lo hacen más divertido y variado. Para empezar, la libertad total ha desaparecido (algo que en ocasiones podía llegar a resultar algo aburrido). Ahora, una serie de misiones, que podremos elegir arbitrariamente, irán administrando pequeñas dosis del argumento hasta llegar a un punto importante de la trama que el usuario no podrá saltarse. En muchas ocasiones, estos puntos serán batallas contra todo tipo de súper-villanos (*Sandman, New Goblin, Scorpion*), en las que tendrás la opción de utilizar nuevos *combos* y habilidades, y en las que aparecerán las nuevas escenas «cinteractivas», similares a las batallas *quicktimer* de *God Of War*, pero más cortas, que se alternarán con escenas de lucha a la vieja usanza.

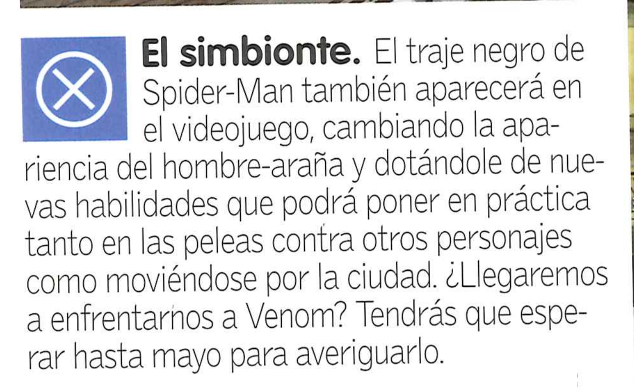
Al igual que en la película, en determinados momentos del juego el simbionte alienígena se apoderará de *Spider-Man* a través del «traje negro», con lo que *Spidey* se volverá más salvaje y tendrá acceso a nuevas habilidades y golpes especiales. Tal y como ocurrió con el anterior capítulo, tendremos que esperar al estreno en cines el próximo mes de mayo para poder disfrutar de esta tercera entrega.

COMPAÑÍA **ACTIVISION** | PROGRAMADOR **TREYARCH** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **ACCIÓN/AVENTURA** | JUGADORES 1 | www.sm3thegame.com

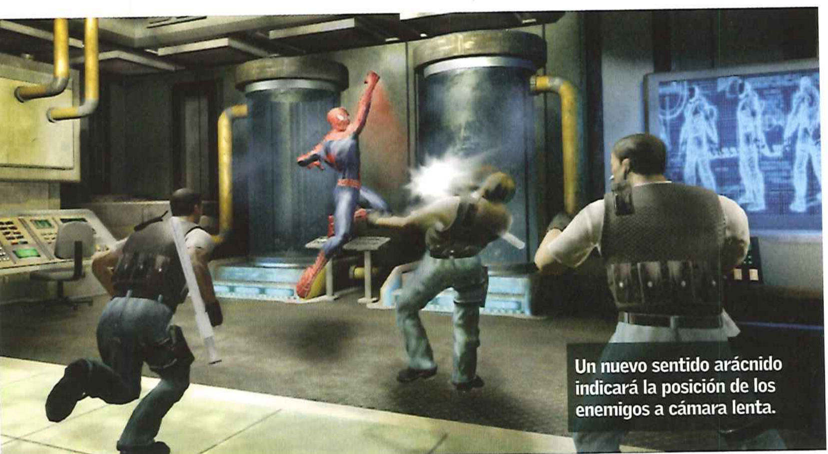




Manhattan. Spider-Man no sólo podrá moverse por la superficie, también tendremos que explorar más de 30 kilómetros de escenarios subterráneos.



El simbionte. El traje negro de Spider-Man también aparecerá en el videojuego, cambiando la apariencia del hombre-araña y dotándole de nuevas habilidades que podrá poner en práctica tanto en las peleas contra otros personajes como moviéndose por la ciudad. ¿Llegaremos a enfrentarnos a Venom? Tendrás que esperar hasta mayo para averiguarlo.



Un nuevo sentido arácnido indicará la posición de los enemigos a cámara lenta.



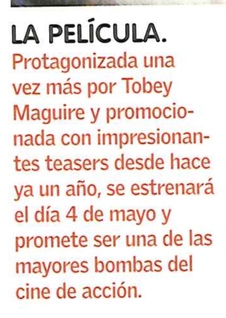
Sandman
El malo de la peli lo será también en el juego.



Tendrás que mantener a raya una banda de Manhattan para ganar fama.







LA PELÍCULA. Protagonizada una vez más por Tobey Maguire y promocionada con impresionantes teasers desde hace ya un año, se estrenará el día 4 de mayo y promete ser una de las mayores bombas del cine de acción.



claves

1 Harry, el New Goblin, aparecerá en el juego y se enfrentará a Peter en una escena casi idéntica a la de la película.



2 Spidey ha ganado nuevas habilidades en esta nueva entrega, que se verán increíblemente potenciadas cuando Peter Parker vista el «traje negro» habitado por el simbionte alienígena.









Elige bando entre la Federación Terrestre y las fuerzas mercenarias de Zeon.



Tiro al mecha. A lo largo del juego te enfrentarás a todo tipo de enemigos, tanto en tierra como en aire. Este avión está a punto de ir al infierno de los mechas.



Cada parte del Mobile Suit puede sufrir daños, de manera independiente del resto.



Los Mobile Suit también cuentan con armas para el cuerpo a cuerpo.

MOBILE SUIT GUNDAM TARGET IN SIGHT

LA VETERANA SAGA DE MECHAS REGRESA A EUROPA

PS3

COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **BEC**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
GÉNERO **ACCIÓN**
JUGADORES

www.namcobandaigames.com

Pese a ser una saga fundamental dentro del universo *Mecha*, la franquicia *Gundam* no se ha prodigado en el mercado europeo. De la multitud de lanzamientos basados en este *anime* surgidos en Japón a lo largo de estos últimos lustros, al viejo continente sólo nos llegaron un par de entregas para **PSone** (los simpáticos *beat'em-up Gundam: Battle Assault* y *The Battle Master*).

Curiosamente, la sequía ha llegado a su fin con la irrupción de **PS3** en los mercados PAL, ya que ***Mobile Suit Gundam: Target In Sight*** es uno de los 28 *Blu-ray* del catálogo inicial de la nueva bestia negra de **Sony**. Puede que su calidad no esté a la altura de otros títulos como *Resistance, Virtua Fighter 5* o *MotorStorm*, pero para los seguidores europeos de esta franquicia ofrece una rara oportunidad de controlar a las dos facciones de la eterna guerra entre la Federación Terrestre y los ejércitos de Zeon. Tras elegir bando, este *shooter* con ligeros toques de estrategia te permitirá afrontar misiones en diversos entornos (ciudades devastadas, desiertos, bosques...) en los que combatirás a los *mechas* del ejército rival. La principal gracia del título consiste en controlar hasta 30 modelos de *mechas* (*Mobile Suits*) y customizarlos a tu antojo. Cada parte del *Mobile Suit* (cabeza, tronco, brazos, piernas, etc.) podrá sufrir daños independientemente de las otras; así que, la pérdida de un brazo no implicará forzosamente la derrota, ya que aún te quedará el otro para machacar al mamotreto metálico que acaba de dispararte. Esperemos que el superior *Gundam Mussou* también acabe llegando a Europa.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
No es de los lanzamientos más brillantes del catálogo inicial de PS3, pero podría tener algún interés para los fans de los Gundam.

A LA VENTA **23** DE MARZO

claves

1 Target In Sight ofrece una rara oportunidad de disfrutar en Europa de una de las grandes sagas de mechas.



2 En Japón acaba de salir a la venta un segundo título para PS3 protagonizado por los mechas de Gundam, bautizado como Gundam Musou. Podrás encontrar más información sobre él en la página 84.



SHIN MEGAMI TENSEI
DEVIL SUMMONER
RAIDOU KUZUNOHA VS THE SOULLESS ARMY

¿UN RPG DE ACCIÓN O UNA NOVELA DE MISTERIO?

PS2

COMPAÑÍA **KOEI**
DESARROLLADOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES

www.atlus.com/devilsummoner



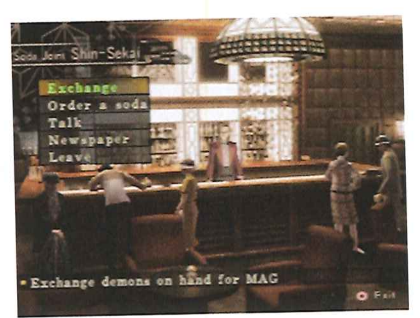
Combates sin turnos. Los enfrentamientos en Devil Summoner transcurren en un recinto cerrado, pero la libertad de movimientos es total para disparar, usar la espada o invocar demonios.



Las calles del juego recrean el estilo arquitectónico japonés a principios del siglo XX.



El colmado. En Konnou-Ya encontrarás objetos indispensables para el oficio de detective: ganzúas, munición y todo lo que puedas imaginar. La tienda también admite la venta de objetos, así que si andas sobrado de medicinas o cualquier otro material, podrás ganar un dinerillo.





La Agencia. Raidou puede regresar a la Agencia de Detectives de Narumi cuando quiera desde el menú que se activa pulsando R1. Su jefe te dará consejo si estás atascado.

Shin Megami Tensei continúa alimentando sus innumerables *spin-offs*. En esta ocasión, nos hemos encontrado con un más que apetecible y vistoso *RPG* de acción dentro de la variante de la saga conocida como ***Devil Summoner***.

El juego nos traslada hacia una versión alternativa del Japón de principios del siglo XX. Raidou Kuzunoha, el decimocuarto Invocador de demonios, se traslada a la Capital para trabajar en la Agencia de Detectives Narumi. En su primer caso se encuentra con una mujer que le hace una petición bastante asombrosa: quiere que la maten, pero antes de que pueda hacer nada desaparece en la niebla escoltada por una pareja de policías militares. A partir de ese instante comienza a explorar las calles de la ciudad para desvelar el misterio.

Se deja notar la mano de Kazuma Kaneko (diseñador que alcanzó la fama gracias a su trabajo en esta serie) con personajes que reflejan su característico estilo, enemigos que aparecen en otras entregas de Shin Megami Tensei y, sobre todo, unos escenarios que llaman la atención por el cuidado con el que se han reproducido. Además, cuentan con algún que otro detalle de calidad, como la forma en la que se ha recreado el agua del río que atraviesa la ciudad.

Raidou tendrá que hacer valer su aprendizaje como Invocador. Capturando criaturas que después puede utilizar en los combates para tener ventaja sobre el enemigo, o durante sus investigaciones para que le ayuden a extraer información de los viandantes con sus poderes. Si te gustan los juegos de misterio, ***Devil Summoner*** te va a cautivar.

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
Unos gráficos muy cuidados, una historia de intriga y misterio, y un sistema de juego accesible y compacto.

A LA VENTA **01** DE ABRIL

claves

1 Los combates son en tiempo real, no hay turnos y podrás emplear una pistola, una espada o invocar demonios.



2 Por igual podríamos colocar en segundo orden de importancia el argumento y el magnífico entorno donde transcurre esta historia, una Capital alternativa de Japón.



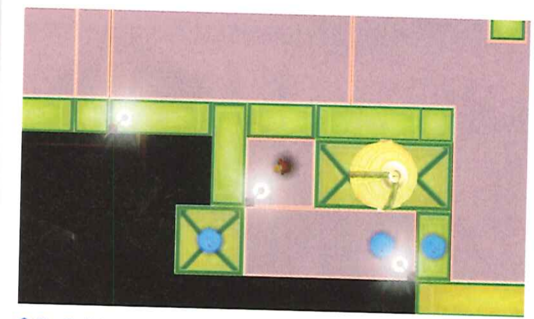


COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **KUJU ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
GÉNERO **PUZZLE**
JUGADORES

www.sega-europe.com/es/Game/514.htm



Edificios retorcidos, cielos encapotados... el producto de una mente atormentada.



Cenital. La perspectiva aérea, imprescindible en todas las fases.



Conviértete repentinamente en héroe de un juego de plataformas a la vieja usanza.



Pesadillas. Como se suele decir, el sueño de la razón produce puzzles.

CRUSH

SALTAR ENTRE LA SEGUNDA Y LA TERCERA DIMENSION GENERA PUZZLES

PSP

Lleva unos meses despertando expectación entre los aficionados a los *puzzles* en formato portátil. Y no es para menos, su aspecto atrevido y su retorcido concepto hace salivar a cualquiera que aún respete un buen desafío cerebral.

La cosa va así: Danny es un joven internado en un sanatorio mental por diversas dolencias mentales. Para descubrir el origen de sus traumas, comienza a participar como conejillo de indias en un artefacto de realidad virtual gracias al que indaga los vericuetos de su propia mente. Estructurada como una serie de laberintos formados por bloques que tiene que sortear para llegar a la salida, esta realidad simulada permite a Danny efectuar un *crush* siempre que lo desee. Es decir, convertir la perspectiva tridimensional en una de dos dimensiones; así, lo que eran cajas se convierten en plataformas, y Danny es capaz de atravesar de este modo abismos insalvables que estaban a gran distancia. Las posibilidades se multiplican (aún más) desde el momento en el que el protagonista puede, en el entorno 3D, colocar la cámara donde desee: el paso a las 2D le convierte entonces en un minúsculo personaje que se mueve por una vista completamente cenital. Está claro, ***Crush*** es un juego complejo. Tras superar las fases de Tutorial hemos sudado sangre para seguir avanzando en la *beta* de *preview* que hemos probado.

Crush no lleva al jugador de la mano en ningún momento y, posiblemente, eso desanimará a más de un propietario de la portátil de **Sony**. Aconsejamos paciencia y tener muy en cuenta un detalle: es exclusivo de **PSP**, una plataforma especialmente propicia para los *puzzles*, y hacen falta más juegos que nos obliguen a reflexionar y rascarnos la cabeza. Una excelente alternativa para el algo mustio catálogo de este género en **PSP**.

PRIMERA IMPRESIÓN

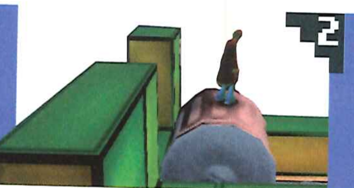


JOHN TONES
Uno de los puzzles más originales que hemos visto para PSP.



claves

1 Plataformas que se mueven y laberintos que se transforman en otros completamente distintos son la base del juego. La posibilidad de hacer Crush infinitamente te complicará la existencia.



2 Hay enemigos en Crush, y nuestra única arma contra ellos es usar los propios obstáculos de cada fase en nuestro beneficio. Las desagradables cucarachas que pululan por los laberintos pueden ser aplastadas con las mismas esferas de metal que nos obstaculizan el paso.



FREE RUNNING

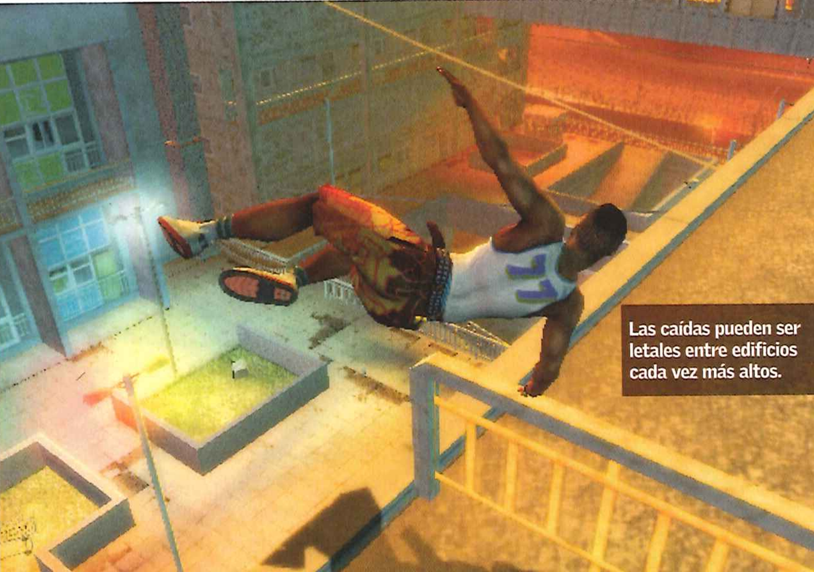
LLEGA A LAS CONSOLAS EL PARKOUR MÁS ELEGANTE

PSP PS2

COMPAÑÍA **REBELLION**
DESARROLLADOR **REEF ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
GÉNERO **SIMULACIÓN DEPORTIVA**
JUGADORES

www.freerunning.com

Si has visto *Casino Royale*, sabes de qué estamos hablando. La escena inicial es una flamante demostración de qué es el *Parkour*: una reciente disciplina física, nacida en Francia, y que gira en torno a la superación eficaz de los obstáculos urbanos más imposibles. El *Free Running* es una modalidad que favorece la belleza estética y fluidez de movimientos por encima de la mera velocidad y eficacia. Cuando **Rebellion** compró el estudio **Core Design** obtuvo también el proyecto de **Eidos**, que ha terminado siendo este *Free Running* de lanzamiento inminente. El juego te pone en la piel de un *traceur* en su camino para convertirse en el mejor *free runner* del mundo. Para ello, cuenta con los consejos de acróbatas eminentes como Sebastien Foucan, una especie de *Tony Hawk's Pro Skater* del *Parkour*. En los diferentes escenarios (ambientados en un Londres genérico, y de verticalidad creciente) el jugador deberá completar varios retos y superar todos los obstáculos con la única ayuda de sus brazos y piernas: saltos, caídas controladas, escaladas a pulso... Con cada acrobacia acumulará «flow», visible por medio de líneas cinéticas, que aumentará su efectividad, y adrenalina. En el ascenso a la cima, competirá con otros *traceurs*, y podrá desbloquear nuevos trucos (se premia la variedad), así como vídeos y otros extras.


Las caídas pueden ser letales entre edificios cada vez más altos.



La versión de PSP es idéntica, pero sin control sobre la cámara.

PRIMERA IMPRESIÓN



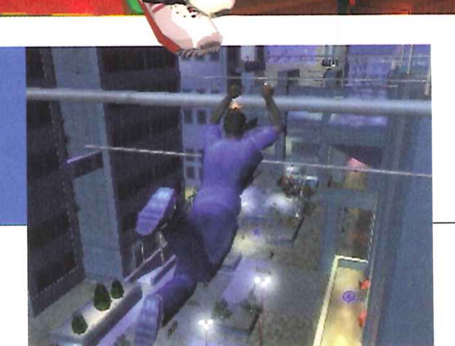
STAN BY
Tal vez llegue un poco tarde, con la next-gen ya aquí, pero parece un juego sólido para amantes de la pirueta.



Trapitos. El juego está patrocinado por Adidas, y cada tipo de ropa afecta al rendimiento del traceur.

claves

1 Para conseguir buenas puntuaciones hay que hacer acrobacias variadas sin cesar. Cada salto cuenta.



2 La conquista del entorno es el principal atractivo. Hay que estudiar cada escenario para encontrar el camino adecuado, porque cada punto del mismo es accesible. Sólo es cuestión de intentarlo.



BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



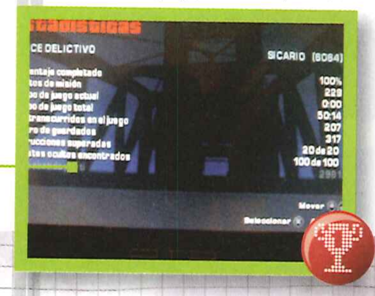
El hermano de Manuel González, rodeado (literalmente) de grandes títulos. Esperamos impacientes tu récord de RE4.

El récord de José Luis Lozano es muy bueno, pero este mes ha tenido un rival muy duro.



El Récord del mes

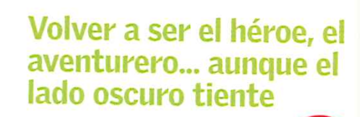
Juan Moreno nos muestra hasta donde ha llegado en GTA: Liberty City Stories. 50 horas de juego, 100% completado.



Puede que no todo esté perdido...

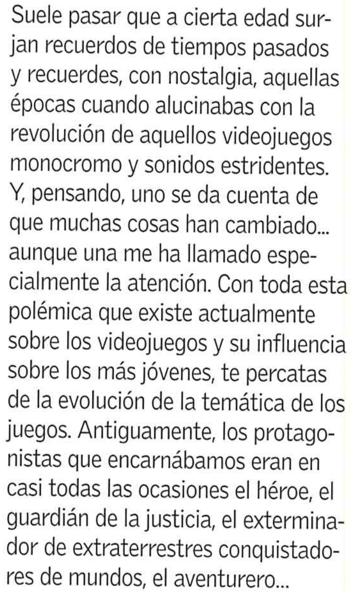
LOZANO MADRAZO COVER.
VÍA E-MAIL.

Al ver el precio definitivo de **PS3**, supe desde entonces que mi paupérrimo bolsillo no tendría una sola oportunidad de alcanzarla en marzo. Pero me alegra saber que compañías como **Square Enix** o **Level-5** (*Rogue Galaxy*) piensan un poco en el consumidor y, en la agonía de **PS2**, lanzando videojuegos que nos ayuden a pasar el tiempo hasta que nuestra cartera esté preparada, o hasta que al mercado ofrezca una oferta mejor. Puede que alguien piense que soy un rata, pero maravillas como *FFXII* o *God Of War II* merecen que se les eche un vistazo antes de zambullirnos de lleno en el universo tecnológico que es **PS3**, y guardar definitivamente nuestra **PS2** en el baúl de los recuerdos.



Volver a ser el héroe, el aventurero... aunque el lado oscuro tiente

DIEGO FERNÁNDEZ CASTROAGUDÍN.
VÍA E-MAIL.



Suele pasar que a cierta edad surjan recuerdos de tiempos pasados y recuerdes, con nostalgia, aquellas épocas cuando alucinabas con la revolución de aquellos videojuegos monocromo y sonidos estridentes. Y, pensando, uno se da cuenta de que muchas cosas han cambiado... aunque una me ha llamado especialmente la atención. Con toda esta polémica que existe actualmente sobre los videojuegos y su influencia sobre los más jóvenes, te percatas de la evolución de la temática de los juegos. Antiguamente, los protagonistas que encarnábamos eran en casi todas las ocasiones el héroe, el guardián de la justicia, el exterminador de extraterrestres conquistadores de mundos, el aventurero...

Actualmente proliferan los juegos donde el protagonista es un ladrón, un pandillero, mafiosos, contrabandistas, asesinos, matones... que son presa fácil para esas asociaciones, padres comodones y demás personal sin conocimientos ni nociones de lo que hablan. Antes, lo único que escandalizaba eran las portadas de algunos videojuegos como las de *Azpiri* y poco más. ¿Tanto ha cambiado todo?

Existen estupendos juegos y pocos momentos van a ser como éste donde el ocio consolero está en auge. Pero siempre queda esta pregunta, ¿hacia dónde avanza la industria de los videojuegos intentando explotar todos los frentes para atraer público? Yo, de momento, sigo disfrutando de mi preciada **PS2** (que tenga larga vida) y continúo siendo el héroe de turno, aunque a veces el lado oscuro siempre tienta.

> «Antiguamente encarnábamos al héroe en los videojuegos»



Héroe por excelencia. Si buscas un héroe en un videojuego, quién mejor que Spider-Man...

Delirios provocados por Shadow Of The Colossus

ALBERTO ESCALANTE VARONA.
CÁCERES.

Hace un año que comenzó mi odisea. Me gustaba entrar en la tienda de videojuegos a ver qué novedades podría encontrar, pero aquel día fue especial. Cuando accedí, había llegado un juego envuelto en una caja de cartón, que atesoraba bellos dibujos y una obra de arte en su interior. A lo lejos se oía un retumbar de tierra: la llamada del coloso esperaba mi contestación. Así que, agarré el juego que tenía a mi alcance, pagué y me marché. Al salir, me encontré en una extensa pradera, un río cruzaba el terreno... Y en mis manos ya no había juego alguno, sólo mi espada sagrada. Al llegar a casa, mi bestia negra, Argo, estaba esperándome; de tal modo que enfundé mi espada, cogí las riendas y cabalgué en dirección al sol. Llegué a la Tierra de los Muertos y sólo pensaba en cumplir mi misión, para así poder reunirme de nuevo con aquella doncella que había muerto injustamente.

Más tarde, Argo se transformó en mi **PlayStation 2**, sus riendas en el *DualShock* y la espada en el disco del juego. Y tenía un único pensamiento: volver a entrar en aquel bello lugar, oír sus excelentes melodías, sentir el viento en mi cara y acabar con todos los Colosos. Aunque los tema, aunque pueda morir... porque todo ello tiene su causa.





¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno!



¡¡REGALAMOS 5 BURNOUT DOMINATOR PARA PS2!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo Play Station... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Burnout D.!

Cada partido en PES es una historia diferente

SERGI PARK VIÑAS.
VÍA E-MAIL.

Final Fantasy, GTA San Andreas, God Of War... han sido (y de hecho son) grandes juegos. Pero el más adictivo, o eso pienso yo, ha sido y es *PES*. Jugamos con uno hasta que sale la siguiente entrega. No sé si es el mejor juego, pero sin duda es el más largo. Yo siempre jugaba a *FIFA*, y me gustaba, pero cambié a *Pro Evolution Soccer* por recomendación de los amigos.

De *PES* me gustaron los gráficos, los controles, y los comentaristas no estaban mal... pero lo que más me cautivó fue la manera de afrontar un partido. Éste se puede ganar con un gol cuando falta poco para acabar, con una individualidad; es decir, como en la realidad. Aunque no es mi caso, ya que no sé regatear a 5 ó 6 jugadores y marcar gol.



Y en este juego no significa que por eso sea malo. Yo gano los partidos estando ordenado atrás, tocando mucho el balón, jugando en equipo y por las bandas... Vamos, como en un partido de verdad. Eso es lo mejor de *PES*, se puede ganar de distintas formas, cada partido es una historia diferente.



EL TEMA DEL MES.
¿CÓMO PIENSAS UTILIZAR LAS POSIBILIDADES ON-LINE DE PS3?

Me gusta la idea de navegar desde el sofá y en una pantalla grande

RAFAEL ALBAJEZ VARGAS. VÍA E-MAIL.
Sobre todo voy a utilizar las nuevas posibilidades On-line de **PS3** para descargar *demos* de juegos y probarlos antes de comprar. Lo mismo ocurre con las pelis, veré qué tal están las novedades que lleguen en *Blu-ray* a través de los trailers. En cuanto a mi **PSP** espero tenerla bastante nutrida con los juegos de **PSone** que podremos descargar a través de **PS3**. También me gusta mucho la idea de poder navegar desde el sofa y en una pantalla tan grande como va a ser la propia tele.

La experiencia On-line va a ser inigualable

DANIEL BAJO PEGO. GIJÓN (ASTURIAS).
La experiencia On-line de **PS3** va a ser inigualable, por eso pienso utilizar sus posibilidades. Sobre todo para picarme con mis amigos y enemigos. Una de las cosas que más me gusta de sus opciones On-line es la *PlayStation Store*, donde podrás descargarte *demos* de juegos de **PS3**, películas, vídeos y trailers y, lo mejor de todo, juegos de **PSone** para descargar a la pequeña de la casa, **PSP**.
Tacho en el calendario los días de espera a los que nos tiene acostumbrados el Señor Kutaragi, ya que si queremos descargar juegos al disco duro y crear una identidad en *PlayStation Network* no tendremos más remedio que esperar al 23 de marzo («El día de la Bestia»).

Ahora podremos navegar por Internet

ANTONIO VILLAR PRETO. VÍA E-MAIL.
Parece ser que con **PS3** se podrá hacer lo que no se pudo con su predecesora: navegar por Internet. Lo cierto es que yo me lo preguntaba a menudo: ¿porqué Dreamcast puede y **PS2** no? Bueno, pues esta injusticia histórica queda por fin reparada. Lo cierto es que pienso sacar partido de la conexión On-line. Navegación, juego en red, descarga de juegos y *demos*... y esto último incluye la posibilidad de descargar juegos de **PSone** para **PSP**. Esto va a ser algo grande.

PlayStation Home es lo más grande

LOL. VÍA E-MAIL.
Hasta hace poco, no me sorprendían las opciones On-line de **PlayStation 3**, la mayoría de las cosas ya las podía hacer con un PC, pero después de la presentación de *Home* en la **Game Developers Conference**, las posibilidades con **PS3** en Internet son infinitas. Es una lástima que no podamos disfrutarlo desde el lanzamiento de la consola... tendremos que conformarnos con el juego On-line (y encima gratis).

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 76.
«Qué piensas de **Game 3.0**, el sistema de comunidad On-line creado para el juego a través de Internet con PlayStation 3»

TÚ PUNTÚAS.

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación ésta es tu oportunidad.



TEST DRIVE UNLIMITED

ALBERTO GARCÍA JIMENO.
GIJÓN (ASTURIAS).
Este juego es un soplo de aire fresco para el género. A pesar de que su calidad técnica no sea la de un Gran Turismo, está muy cuidado. Posee una gran jugabilidad (cuesta soltar el mando) y tiene una duración digna de mención. Por su calidad global le doy un 9,3.

9,3



CALL OF DUTY 3

AKETZA ZURINAGA LÓPEZ
GETXO (BIZKAIA)
Creo que este juego se merece un 9,5 pues supera con creces a los demás shooters bélicos. Lo que más me ha gustado ha sido la acción a raudales que ofrece. Combinándolo con esos gráficos y esa gran BSO han creado una obra maestra del género. Una buena manera de despedir a PlayStation 2.

9,5



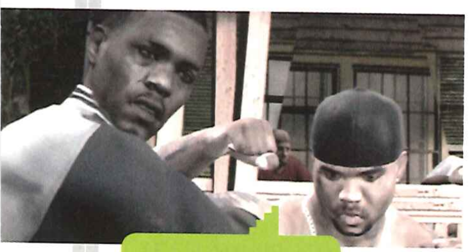
OKAMI

R.A.V.
VÍA E-MAIL
El arte en forma de videojuego, impresionante en todos los aspectos, que se ve gravemente empañado al ser una aventura con toques RPG y no estar traducido. Títulos de inferior calidad si lo han hecho. Le doy un 5 raspado.

5

BUZÓN Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
c/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



Para jugar con PS3 a la máxima calidad visual, tendrás que tener un TV con un mínimo de 720p de resolución y entrada HDMI, o por componentes. Aún así, el cable euroconector (RGB) ofrece resultados sorprendentes en TV normales.

Televisor compatible con PlayStation 3

Hola. Supongo que saldré en la nueva revista PlayStation... Me gustaría que contestaseis unas preguntas:
❶ No sé muy bien si mi tele es compatible con PS3, ¿podría funcionar bien con una televisión de cualquier marca o tiene que ser de Sony?
❷ Estoy pensando en comprarme *MotorStorm* cuando salga PS3, pero me han dicho que sólo hay dos circuitos, ¿creéis que vale la pena comprarlo?
❸ ¿Me podríais decir cuánto costaría PlayStation 3 con todos los accesorios y los juegos *Sonic* y *MotorStorm*?
HOWARANG, VÍA E-MAIL.

❶ Lógicamente, no hace falta que tu TV sea de marca **Sony**, pero dependiendo del tipo de televisor (TRC, LCD, TFT, Plasma, Proyector...) y de la conexión utilizada (HDMI, RGB, Componentes, etc.) obtendrás diferentes resultados en lo que respecta a calidad visual.
❷ Si realmente tuviera dos circuitos, no te lo recomendaríamos (al menos, encarecidamente), pero es que el juego no sólo es una pasada, sino que incluye una buena cantidad de circuitos diferentes.
❸ No sabemos muy bien a qué te refieres con eso de «todos los accesorios», pero te vamos a decir lo que te costaría, aproximadamente, **PlayStation 3** más un *Sixaxis* extra, *Sonic The Hedgehog* y *MotorStorm*: 780 Euros.



MotorStorm. Posiblemente, el más impresionante título del catálogo actual de PS3.

Dudas variadas de la nueva generación

Tengo muchas ganas de tener una PlayStation 3, pero aún tengo algunas dudas sobre ella:
❶ Después de alucinar con *Ghost Recon: Advanced Warfighter* en consolas de la competencia, ¿cuándo saldrá la segunda entrega para PlayStation 3?
❷ Ahora que sé que *Virtua Fighter 5* no se puede jugar vía Online, ¿es por algún tipo de limitación técnica o Sega tiene otro tipo de motivos?
❸ ¿Es cierto que se puede instalar *Linux* en el disco duro de PlayStation 3 a través de un truco?
CYCLOPS, VÍA E-MAIL.

❶ Aunque podremos disfrutarlo en breve en **PSP**, para poder jugar a *GRAW 2* en **PlayStation 3** tendremos que esperar hasta junio; esperemos que las mejoras gráficas con respecto a otras versiones merezcan la espera.
❷ **Sega** ha confirmado que, finalmente, no ha incluido modo On-line debido a que el juego requiere una rapidísima respuesta por parte del jugador. Algunas técnicas requieren secuencias del *pad* medidas al milisegundo; el más ligero retardo producido por la conexión a Internet podría echar por tierra cualquier buen combate.
❸ No hace falta hacer ningún tipo de truco ni engañar a la consola, **Sony** confirmó que se podría instalar *Linux* en su consola y ya han salido varias versiones diferentes. Eso sí, todo parece indicar que el manejo del *hardware* desde *Linux* está muy limitado... por ahora.





La tecno-duda

Conectando PS3 a un monitor VGA

¿Qué posibilidades tengo de conectar una PlayStation 3 al panel TFT panorámico de mi PC?
DEGRAW, VÍA E-MAIL

Todo depende de las posibilidades de tu monitor. Si tiene una entrada de vídeo DVI puedes encontrar adaptadores de HDMI a DVI, aunque perderás algo de calidad, sobre todo a la hora de reproducir películas *Blu-ray*. Si tu monitor sólo soporta VGA es posible que la consola funcione conectando varios adaptadores «en cadena»: salida HDMI de **PS3** a adaptador (HDMI a DVI) y luego a otro adaptador de DVI a VGA. Nosotros hemos jugado sin problemas en un monitor DVI, pero no hemos llegado a probar el sistema de los adaptadores mencionados en un monitor VGA, así que no te podemos asegurar la calidad de imagen final.

Mando y vibración

Aunque siempre he confiado en Sony y, sobre todo, en PlayStation 3, hay ciertas cosas que me escaman:
1 ¿Qué es lo que pasó realmente para que Sony retirase los motores de vibración de sus nuevos mandos *Sixaxis*?
2 ¿Cómo podré moverme con soltura en el navegador de Internet con el mando?
3 ¿Cuánto puede durar una carga de la batería del *Sixaxis*?
MANIC MINER, CASTELLÓN.

1 Después de que otras compañías demostrasen que la vibración no está reñida con la detección de movimiento en los mandos, todo parece indicar que el motivo por el que no se incluyó la vibración era porque **Immersion** aún tenía la patente sobre la tecnología del *DualShock 2*. Recientemente, **Immersion** y **Sony** han llegado a un acuerdo y se rumorea que el lanzamiento de un nuevo *DualShock* está más cerca de lo que podríamos imaginar (o no, es un rumor).
2 Si no te encuentras cómodo con el sistema de control ideado para el *Sixaxis*, siempre puedes conectar un teclado y un ratón USB a **PS3**.



3 Más de lo que imaginas. No hemos llegado a calcular el tiempo que tarda en descargarse la batería en la redacción, pero te aseguro que no lo hemos recargado más de dos veces desde que tenemos la consola (y de eso hace bastante tiempo ya). Eso sí, lo que realmente lleva mucho tiempo es el proceso de carga de dicha batería.



¿Sabías que...

? Nada menos que 80 componentes del extinto Clover Studio se han unido al desarrollo de *Resident Evil 5*? Jun Takeuchi, el que era director de **Clover**, también se ha involucrado en la creación de la quinta entrega de *RE*.

? La **PS3** lanzada en Europa no incluye componentes de **PlayStation 2** en su hardware, al contrario que la consola japonesa? La compatibilidad con **PS2** y **PSone** se reduce considerablemente (algo que **Sony** irá solucionando con actualizaciones), pero permitirá jugar a títulos antiguos en alta resolución.

? La poca actividad On-line de *Metal Gear Solid 3 Subsistence* ha obligado a **Konami** a cerrar los servidores de juego? En breve, nos quedaremos sin su divertido modo multijugador.

? La aparición de *Gundam Musou* para **PS3**, que mezcla batallas al estilo *Dynasty Warriors* con *Gundam*, ha hecho que se doblen las ventas de **PlayStation 3** en El País del Sol Naciente?

? Hideo Kojima ha confirmado que está preparando un nuevo título para **PS3**? Aunque aún no se ha visto nada del juego, Kojima ha revelado que será un título multijugador masivo y que transcurrirá en una ciudad en la que la mitad de la gente ha sido convertida en zombi.

DUDAS MENORES



¿CUANDO LLEGARÁ TEKKEN 6?
Recientemente, Namco Bandai mostró la versión recreativa, con un hardware casi idéntico al de PS3, en el AOU Show, una especie de Tokyo Game Show pero de máquinas recreativas.



¿SALDRÁ UNA SEGUNDA PARTE DE MONSTER HUNTER FREEDOM PARA PSP?
En Japón ya ha vendido más que ningún otro título para PSP en un tiempo récord. Ten por seguro que llegará a nuestro país, aunque aún no sabemos cuándo (ten en cuenta que no hace ni dos meses que apareció en Japón).



¿SALDRÁ UN NUEVO LOCOROCO?
Un pequeño desliz de Phil Harrison en la Game Developers Conference dejó entrever que la próxima entrega de LocoRoco se jugará, como mínimo, con el mando Sixaxis y en PlayStation 3.

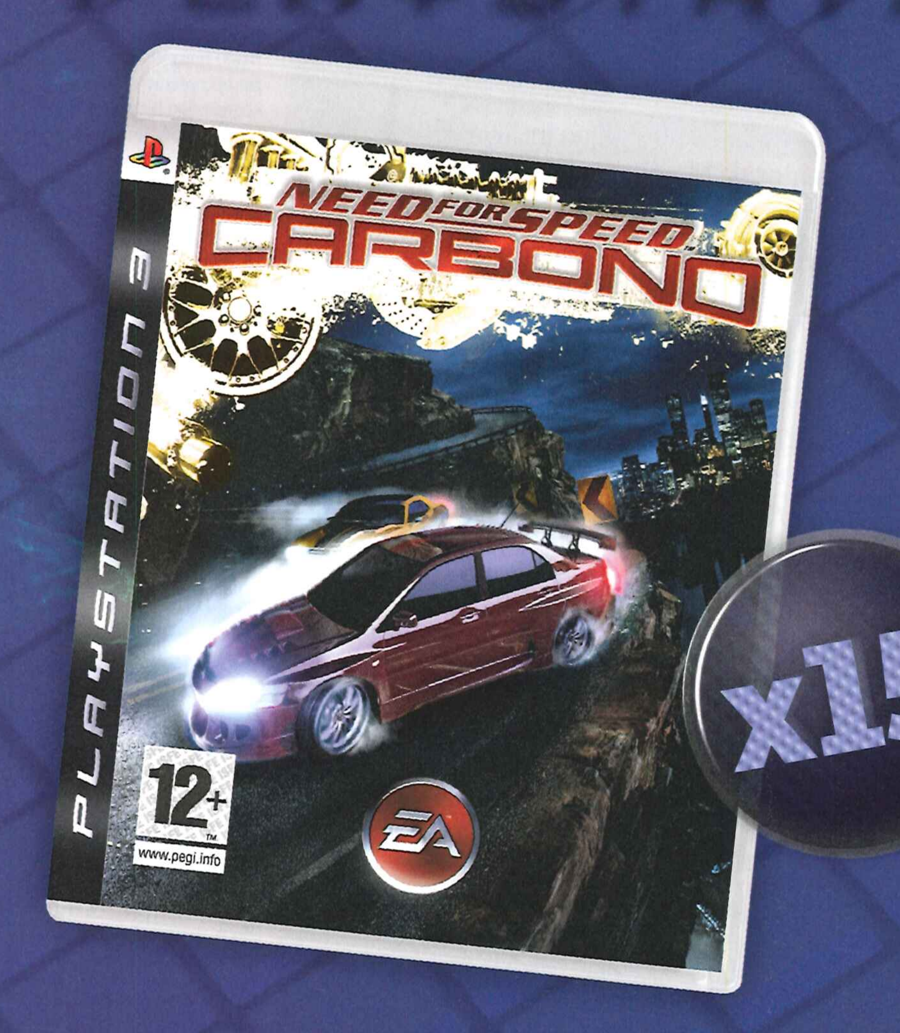


¿ES CIERTO QUE WARHAWK NO SALDRÁ A LA VENTA?
Warhawk saldrá a la venta, pero sólo a través de PlayStation Store. Además, casi con total seguridad, el juego no incluirá modo Historia, será exclusivamente multijugador.

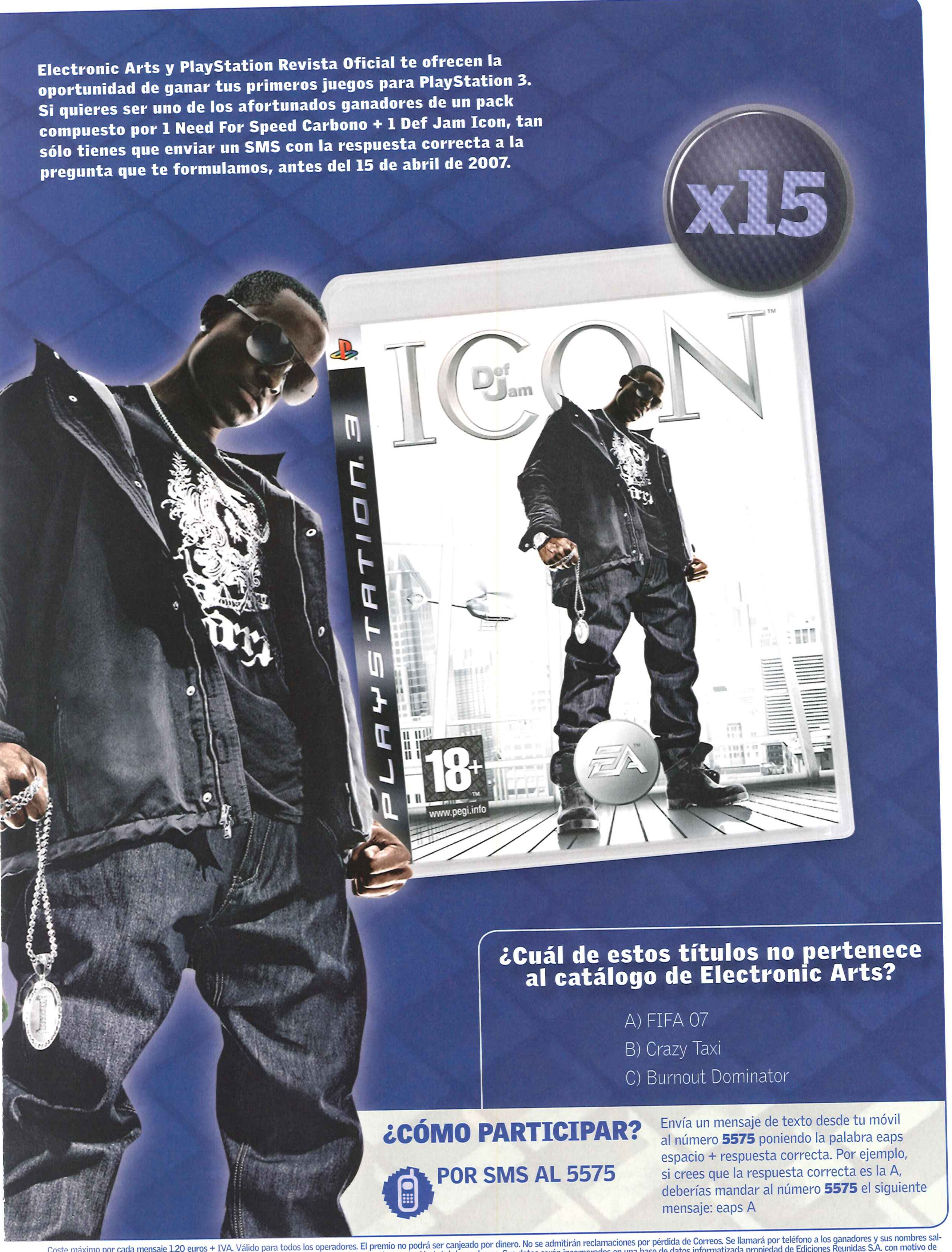


CONCURSO EA

REGALAMOS 30 JUEGOS DE PLAYSTATION® 3



12+ 18+ EA PLAYSTATION 3

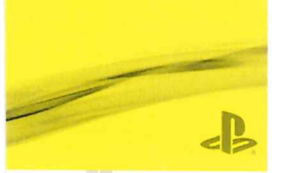


Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de abril de 2007.



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de abril de 2007.


playStyle
Blu-ray
Cine
Zona Vip
Música
Cómic
Agenda
Moda
Motor
CASINO ROYALE
DVD
BLU RAY
UMD
LO QUE NUNCA TE HABÍAN CONTADO DEL AGENTE 007
zona vip
LOS JEFES DE LOS VIDEOJUEGOS RECIBEN A PLAYSTATION 3
moda skate
LO ÚLTIMO EN ROPA URBANA
música
A SOLAS CON BETH



RINCÓN DEL JUGÓN: INCUBUS, LA EXITOSA BANDA DE FUNK-ROCK CALIFORNIANA, SERÁ UNA DE LAS PRIMERAS DE SONY & BMG EN DAR EL SALTO AL FORMATO BLU-RAY. AÚN NO SE HA CONFIRMADO FECHA DE LANZAMIENTO, PERO ASEGURAN QUE LLEGARÁ CARGADITO DE BUENOS EXTRAS PARA CALMAR A LOS FANS SUS DESEOS DE UN NUEVO DISCO DE ESTUDIO.



NORAH JONES
Not To Late

Decidida a acabar con su imagen lánguida, la neoyorquina firma un tercer disco que, sin romper con su habitual calidez, resulta un punto más perturbador que sus predecesores. Sigue dando gusto oírla jugando a ser Billie Holiday en la estupenda *Sinkin' Soon*, cantante protesta en *My Dear Country*, y de nuevo poniendo las cosas en su sitio con *Thinking About You*. Así se hace. /BLUE NOTE



FÁBULA
Crisálida

Segundo larga duración del grupo tinerfeño que profundiza en las líneas marcadas por su álbum de presentación *Círculo Vital* (2005): constantes referencias musicales a los grandes héroes del *Rock* Sinfónico (especialmente Pink Floyd, de los que se confiesan devotos), atmósferas sentimentales tormentosas y unos particularísimos textos cargados de reflexión y compromiso. Diferentes. /WARNER



NEK
En el cuarto 26

Tras cinco años sin publicar material nuevo (a excepción de las dos inéditas que aparecieron en el recopilatorio *Lo Mejor De Nek*, 2004), Nek vuelve a la carga con su disco más adulto y reposado hasta la fecha: muchas baladas, ambientaciones discretamente electrónicas y un tono general más adulto e introspectivo, siempre en torno a las múltiples variantes de la cuestión amorosa. Llega la Primavera... /WARNER



MELOCOS
Melocos

Así es como se llama el nuevo producto de Alejo Stivel y, como es lógico, suena a más que posible éxito: pop ligero, guitarras predominantes, voces correctas, letras pegadizas y cinco chavales bastante aparentes. Canciones como *Cada Golpe* o *Perdido En Tu Estación* (con la colaboración de Ramón Arroyo, *Los Secretos*) darán bastante que hablar. Tiempo al tiempo. /SONY&BMG



THE CORRS
La Colección Definitiva

Los cuatro hermanitos irlandeses reúnen sus canciones más populares en un coqueto combo CD-DVD de «Grandes Éxitos» que cuenta, como atractivos principales, con la canción *Una Noche Con The Corrs*, interpretada en castellano, con la participación de Alejandro Sanz, y los tres conciertos (todos ellos celebrados en nuestro país) que incluye el apartado visual. Muy completo. /ATLANTIC





SKIZOO

El mejor Metal made in Spain

La banda nº1 del *Metal made in Spain* afianza su posición de privilegio con un segundo álbum que marca un indudable salto cualitativo respecto a su debut homónimo de 2005. Más compenetrados, sólidos y rocosos tras dos años de patear escenarios sin descanso, los madrileños refuerzan el sonido aplastante (punteado por ocasionales remansos de plácido lirismo) que caracterizó su primer trabajo, y aprietan el acelerador a fondo para ofrecer su nueva y personal interpretación del Metal Pesado del s. XXI. Equiparable con las mejores producciones internacionales del género, incluye además un *bonus* DVD con *Making of*, *clips* y sorpresas varias. Caballo ganador.

SKIZOO
Incerteza
CAPITOL





TOP SINGLES

1. **LAS DE LA INTUICIÓN.** SHAKIRA (Fijación Oral 1 / Sony & BMG)
2. **WHEN THE STARS GO BLUE.** THE CORRS (La Colección Definitiva / Atlantic)
3. **YOU GIVE ME SOMETHING.** J. MORRISON (Undiscovered / Universal)
4. **PATIENCE.** TAKE THAT (Beautiful World / Universal)
5. **GRACE KELLY.** MIKA (Life In Cartoon Motion / Universal)

POR ANA MÁRQUEZ

BETH

"Aunque he salido de un concurso de TV, soy una artista"



En 2005 te fuiste una temporada a Londres, ¿el motivo fue la presión mediática por tu paso por *OT*?
Más bien fue por un motivo personal, necesitaba cambiar de aires y, para qué nos vamos a engañar, también me vino bien para desconectar de todo aquel vertiginoso fenómeno que genera salir en un programa de televisión. Pero curiosamente, una vez que ya estaba instalada en Londres, eché en falta el hecho de sentirte alguien, sentirte reconocida como un artista que ha ido a Eurovisión y ha publicado un disco.
¿Qué es lo que te dio *OT*?
Reconocimiento, pero es un arma de doble filo. *OT* me permitió llegar a millones de personas, que supieran cómo canto, que me crearan un club de *fans*... pero también «atentó» contra mi vida privada. Tuve que cambiar tantos hábitos que dejé de ser yo, y soy consciente de que en más de una ocasión he sido algo borde... pero es que el que estés en un bar y que no te dejen ni un minuto tranquila es agobiante. Hay gente que viene de buen rollo, pero hay gente que se te acerca faltándote al respeto.
Ahora con tu segundo disco dices que sólo esperas haber escogido el camino acertado, ¿a qué te refieres?
A hacer algo que sea coherente contigo mismo y que creas en lo que estás trabajando. El camino te lo va marcando la vida, pero te tienes que escuchar a ti mismo y hacer lo que te pide el cuerpo, lo que quieres de corazón. Y este disco se ha regido por este principio; la elección del estilo, del lenguaje... todo ha salido de manera natural.
¿Consideras que tu primer disco no era el camino que querías?
Así es, no me llenó. Es lo que tocó hacer después de haber salido de *OT*.
Además de los discos que has publicado, has trabajado en tele y ahora actúas en una obra de teatro, ¿eso es porque no te satisface lo suficiente el mundo de la música?
¡¿Por qué me voy a cerrar las puertas a otras artes?! Soy artista y me gustan los retos.
Un mensaje que quieras lanzar con los 11 temas de *My Own Way Home*.
Más bien quiero demostrar que aunque he salido de un concurso de TV, soy una artista, que sé componer y que puedo hacer discos no comerciales y de calidad.
Un lugar donde te gusta escuchar música.
En la cama, con los cascos puestos y con música que relaje. ¡*My Own Way Home* es perfecto para ello!



BETH | My Own Way Home
WARNER
Cambio radical de aquella niña que cantó en Eurovisión. Letras en inglés y estilo folk-melancólico.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
La chica más alternativa de la Academia que no ganó el concurso pero que nos representó en Eurovisión en 2003.

CDETECA
Con este ya son dos discos. El primero, Otra Realidad, fue simplemente el resultado del show televisivo.

DE QUÉ VA
De independiente, quiere ir a su aire siguiendo su instinto y siendo fiel a sus principios. Por eso ahora saca un disco en inglés, con dos temas en castellano y otro en catalán de estilo folk melancólico. Ella es así de indie...

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



LOS BOSSES DE LOS VIDEOJUEGOS

Son la cabeza visible de las grandes compañías y nos desvelan los secretos de cómo van a recibir a PS3 el día de su lanzamiento

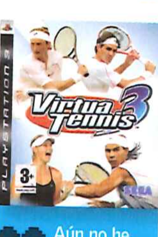
ALBERTO GONZÁLEZ
DIRECTOR GENERAL DE ATARI Y PRESIDENTE DE ADESE

«Los videojuegos han superado las connotaciones negativas iniciales»

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Debe ofrecer entretenimiento interactivo, ser innovador, poseer calidad técnica y atraer muchas horas al usuario. Una licencia conocida también ayuda.

¿Cómo ves el momento que vive ahora el sector de los videojuegos?
Es bueno y las proyecciones de futuro son mejores. Los videojuegos comienzan a percibirse como una opción de ocio para todos los públicos, superando las connotaciones peyorativas iniciales.

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado?
La mayor parte de las ventas se hacen en los dos primeros meses. Luego hay una vida aproximadamente de 18 meses. Los hay que duran varios años, como *Dragon Ball Z: Budokai 3*, que sigue vendiéndose bien desde 2004.



Aún no he tenido la oportunidad de probarlos, pero por lo que he visto Virtua Tennis 3 y Virtua Figther 5 serán dos de los mejores de PS3.

¿Qué perspectivas se presentan en este sector?
A nivel mundial, el mercado va a doblarse en 5 años. En estas proyecciones el mercado español crece por encima. Este escenario tan positivo puede verse afectado por la piratería digital, un problema que puede llegar a destruir la industria si no promovemos legislaciones que protejan la propiedad intelectual en la era digital.

¿Con qué juego vais a recibir el lanzamiento de PS3?
Con *Mobile Suit Gundam: Target In Sight*, y en la parrilla de salida tenemos *Colin McRae Dirt*, *Turok* y *Piratas Del Caribe 3*.

¿Cuál es el juego que te gustaría ver en PS3 en un futuro cercano?
Alone In The Dark.

¿Qué características te gustan más de PlayStation 3?
En conjunto, creo que las diferentes innovaciones que ofrece **PS3** van a conseguir atraer a nuevos consumidores. Personalmente destacaría la calidad gráfica que ofrece el *Blu-ray* y las posibilidades de comunicación a todos los niveles del juego On-line.

¿Cómo va a afectar el juego On-line al usuario PS3?
Creo que será muy positivo. Se van a generar comunidades que para el consumidor se traducirán en un aumento considerable de la diversión y para las compañías en nuevos modelos de negocio.

RAFAEL MTZ.-AVIAL
DIRECTOR GENERAL DE EA

«El juego y la experiencia On-line serán el futuro del sector»

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Novedad, creatividad, jugabilidad profunda, «técnica puntera» y ser desarrollado con mucho cariño.

¿Cómo ves el momento que vive actualmente el sector?
Muy optimista. Se va a producir una convergencia entre cine, música y videojuego, donde el soporte dominante va a ser este último. Vamos a poder ofrecer a los consumidores (gracias a las nuevas tecnologías) la posibilidad de vivir emociones y sentimientos reales. Y la explosión de juegos sociales tipo *SingStar* va a conseguir una incorporación masiva de la mujer y de personas de cierta edad que hasta ahora nunca habían disfrutado de este entretenimiento.

¿Con qué juegos vais a recibir el lanzamiento de PS3?
Tendremos el catálogo más amplio y completo de todo el sector, de muy alta calidad y que cubrirán todos los géneros: *Tiger Woods 2007, NBA Street Homecourt, Fight Night Round 3, Def Jam Icon, Need For Speed Carbono, El Padrino;* y la única aventura épica On-line hasta la fecha, *Untold Legends: Dark Kingdom*.

¿Qué es lo que más te gusta de PS3?
El *Blu-ray*, el *Sixaxis*, las posibilidades On-line... Ninguna característica por separado es una gran innovación, pero el hecho de juntarlas en la misma máquina dará la oportunidad a los desarrolladores de crear mejores y más innovadoras experiencias de juego y ocio.

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado?
La primera vida es de unos 6/9 meses. Doce meses después del lanzamiento puede renacer y si el juego es de calidad se puede llegar a obtener una tercera vida a un precio recomendado bastante bajo (24 meses después del lanzamiento inicial).

Mi juego favorito es Def Jam Icon, ofrece una integración de la música muy innovadora. Además, ¡ayuda a rebajar tensiones!

¿Cuál es el juego que te gustaría ver en PS3 en un futuro cercano?
Sin duda *SPORE*. Será un juego que marcará un antes y un después en el sector por su gran componente creativo, las posibilidades de exploración que ofrece y su duración infinita junto con un componente On-line muy innovador.

¿Cómo va a afectar el juego On-line al usuario de PS3?
Será el futuro del sector. No sólo como experiencia On-line, sino también como vehículo de comunicación con los consumidores y de integración con la comunidad, así como fuente de información y contenido adicional para los juegos ya existentes.



JUAN GONZÁLEZ CUÍN
DIRECTOR GENERAL DE TAKE 2

«Sin innovación el sector estaría muerto»

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Depende, en juegos de acción y estrategia la jugabilidad, gráficos y guión deben ser de calidad a partes iguales. La innovación también es importante, si no el sector estaría muerto.

¿Cómo ves el momento que vive actualmente este sector?
Muy interesante. Se desarrollan nuevas máquinas, juego On-line... Los consumidores cada vez tienen más información e incluso, al margen de los canales tradicionales, Internet ha sido y es clave en esto.

¿Qué perspectivas se presentan en la industria de los videojuegos?
Creemos que seguirá creciendo en los próximos cinco años por encima del 10% anual, aunque pensamos que Internet y las bandas anchas cada vez tendrán más volumen de negocio, y no sólo como medios de información.

¿Con qué juegos vais a recibir el lanzamiento de PS3?
Con *NBA* y *NHL 2K7*, dos de los mejores juegos de deportes para **PS3**. Luego lanzaremos *The Darkness*, *Los 4 Fantásticos* y con *Grand Theft Auto IV* (octubre 07) conseguiremos hacer que el consumidor extraiga el máximo de la máquina.

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado desde su lanzamiento?
Eso depende... *GTA San Andreas* y *Midnight Club 3* siguen en el mercado desde su lanzamiento (octubre 04 y abril 05). Lo normal en nuestros catálogos son los 6 meses.

¿Cuál es el juego que te gustaría ver en PS3 en un futuro cercano?
Grand Theft Auto IV. Será el juego de la **PS3**.

¿Qué es lo que más te gusta de PlayStation 3?
La capacidad de contenidos que un videojuego puede desarrollar en esta máquina, y que con **PS2** no se podía: ya no sólo los gráficos, sino también la profundidad del juego. Tras el periodo de prueba ya os comentaremos qué es lo que más nos gusta, pero de momento podemos confirmar que los tiros libres con el *Sixaxis* son muy divertidos y sorprendentes.

NBA 2K7 de PlayStation 3 me gusta bastante, sobre todo cuando ejecutas los tiros libres con el Sixaxis.



ANTONIO TEMPRANO
DIRECTOR GENERAL DE UBISOFT

«Se está viviendo un momento muy dulce con la llegada de PS3»

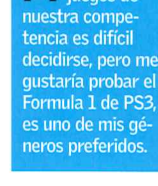
¿Qué debe tener un juego de éxito?
No existe una fórmula mágica, pero hay una serie de ingredientes que permiten minimizar el riesgo y hacer que un juego obtenga cierto éxito. Dichos ingredientes son, en mi opinión, la calidad técnica y gráfica, la capacidad para entretener al usuario y sumergirle en mundos diferentes a los habituales, y la posibilidad de hacerle sentir emociones.

¿Cómo ves actualmente el momento que vive el sector de los videojuegos?
Vive un momento muy dulce. La inminente llegada de las consolas de nueva generación está siendo recibida con mucho entusiasmo por parte de los consumidores habituales y a ellos se están sumando muchos nuevos que hasta ahora no habían estado en contacto con los videojuegos.

¿Qué perspectivas se presentan en esta industria?
Las perspectivas son positivas, sobre todo por el aumento de audiencia debido a las diferentes modalidades de juego que ofrecen las nuevas consolas. Y, por otro lado, no debemos olvidarnos de la piratería, contra la que debemos seguir luchando tanto desde el lado de la administración como desde dentro del propio sector, y también desde el lado de los jugadores.

4. ¿Con qué juegos vais a recibir el lanzamiento de PS3?
El día del lanzamiento de la consola saldremos con cuatro títulos: *Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, Blazing Angels, Enchanted Arms* y *Oblivion*.

Vuestro juego estrella ¿qué va a ofrecer al jugador?
Nuestro juego estrella para **PS3** es *Assassin's Creed* (a la venta en la segunda mitad de 2007). Ofrecerá un máximo aprovechamiento de las capacidades de **PS3**, como son sus espectaculares gráficos, un increíble nivel de Inteligencia Artificial y un desmesurado tamaño del mundo en el que se desarrolla la historia ambientada en la época de las Cruzadas.



Sin ver los juegos de nuestra competencia es difícil decidirse, pero me gustaría probar el Formula 1 de PS3, es uno de mis géneros preferidos.

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado?
Depende del juego que se trate. Hay productos que se pueden vender durante un año o más como *Prince Of Persia*, pero en la mayoría de los casos los productos no se venden bien durante más de tres meses.

¿Qué características te gustan más de PS3?
Personalmente, el *Blu-ray*. Soy un gran amante del cine y todo lo que suponga poder verlo con mucha mayor calidad de imagen y sonido como lo va a poder ofrecer el *Blu-ray* me atrae.

8. ¿Cómo va a afectar el juego On-line al usuario PS3?
Muy positivamente, pues le va a dar la opción de compartir su experiencia de juego con todo el que quiera y también disfrutar durante más tiempo de sus juegos preferidos.

CARLOS POMBO
DIRECTOR GENERAL DE ACTIVISON

«El Sixaxis, las posibilidades On-line... PS3 ofrece una forma diferente de jugar»

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Es muy difícil conocer con exactitud los factores que llevan al consumidor a decantarse por un juego u otro. En la mayoría de las ocasiones, la decisión tiene que ver con la calidad del título pero a veces tienen más peso otros valores como la oportunidad, la moda o la receptividad del consumidor.

¿Cómo ves el momento actual que vive el mundo de los videojuegos?
El momento es muy interesante, tanto por el lanzamiento de consolas de nueva generación que dinamiza el mercado y nos permite desarrollar títulos con una alta calidad, como por la expansión de los denominados «juegos sociales». Títulos como *Guitar Hero* acercan el videojuego al público general y a abrir su abanico de entretenimiento.

Me quedo con Call Of Duty 3 por su capacidad de trasladarte al campo de batalla y poder sentir lo que vivieron los soldados en la IIGM.

¿Qué perspectivas se presentan en este sector?
Gracias a las consolas de nueva generación, los editores tenemos el reto de crear juegos que saquen partido a sus posibilidades y, por tanto, se abre ante nosotros una atractiva oportunidad de negocio.

¿Con qué juegos vais a recibir el lanzamiento de PS3?
Call Of Duty 3, Tony Hawk's Project 8 (que ofrece la experiencia de *skate* más realista) y *Marvel Ultimate Alliance*, el *dream team* de superhéroes nunca antes reunido en un videojuego, con 140 superhéroes del universo **Marvel**.

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado?
La vida de un videojuego la marca el usuario. Algunos títulos siguen siendo muy demandados después de años de su lanzamiento ya que aportan sensaciones que ningún otro les puede dar. En nuestro caso tenemos *Call Of Duty* o *Return To Castle Wolfenstein* que continúan despertando el interés de los jugadores año tras año.

¿Cuál es el juego que te gustaría ver en PS3 en un futuro cercano?
Me gustaría disfrutar de *Guitar Hero* en **PlayStation 3**.

¿Qué características te gustan más de PS3?
El *Blu-ray*, el *Sixaxis*, las posibilidades On-line... todo aporta una forma diferente de jugar. Sobre todo que te permita jugar con todos los usuarios de **PlayStation** del mundo y que puedas conseguir contenidos que de ninguna otra manera puedes obtener.

FRÉDÉRIC HOSTEINS
DIRECTOR GENERAL DE VIVENDI

«Una experiencia de juego divertida es algo que nunca caduca»

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Tener algo que no ofrezcan los demás juegos, algo que lo haga diferente.

2. ¿Cómo ves el momento que vive el sector de los videojuegos?
Se está viviendo una gran expectación con el lanzamiento de **PS3** y este momento se convertirá en uno de los acontecimientos del año.

¿Qué perspectivas se presentan?
Hace mucho tiempo que la industria ha superado en ingresos a otras formas de ocio, como el cine o la música, y parece más que evidente que esta tendencia al alza se va a mantener. Y seguirá creciendo gracias, en parte, a las puertas que abren ciertos títulos a las nuevas formas de jugar (principalmente con el crecimiento del juego On-line) y a la consolidación de un nuevo público menos jugón.

¿Con qué juegos vais a recibir el lanzamiento de PS3?
El primer título que lanzaremos en esta plataforma es *F.E.A.R.*, uno de los títulos de PC más aclamados de todos los tiempos, que ofrecerá un nuevo nivel de juego con contenido exclusivo para un jugador y la acción más visceral de *F.E.A.R.* en el modo multijugador.

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado?
Depende mucho del título, de la plataforma... Algunos juegos tienen una vida más larga que otros, es el caso de *Crash Bandicoot* por ejemplo, porque su punto fuerte no es estar a la última en términos de tecnología (algo que casi siempre se ve superado después de dos meses...), sino ofrecer una experiencia de juego realmente divertida para toda la familia, y eso es algo que no caduca.

7. ¿Qué características te gustan más de PS3?
Tengo impaciencia por probar el modo On-line de la **PS3**. Creo que eso sí que va a ser la revolución de las consolas de nueva generación, más allá de la potencia y del apartado gráfico.



Me alegra poder ofrecer este juego a un público nuevo. Podrán sentir el terror optimizado al máximo en una de las consolas más potentes.

¿Cómo va a afectar el juego On-line al usuario PS3?
El juego On-line ampliará la forma de juego de los usuarios de consolas. Hasta el momento, parecía que el juego On-line estaba limitado a los usuarios de PC y, en menor medida, a los de Xbox, pero la fuerte apuesta de **Sony** parece que puede abrir nuevas opciones a los poseedores de consolas.
Sin embargo, esta evolución depende también del número de usuarios de Internet de banda ancha y el desarrollo del uso de Internet. En este sentido, en España, no somos de los más avanzados, aunque el enorme éxito de *World Of Warcraft* en nuestro país nos permite ver el futuro del juego On-line con optimismo.

PABLO CRESPO
DIRECTOR GENERAL DE GAME ESPAÑA Y PORTUGAL

FCO. JAVIER RODRÍGUEZ
DIRECTOR DE MARKETING DE SEGA

«La llegada de PS3 a España es el evento más importante del año»

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Depende de muchos factores, algunos usuarios se sienten atraídos por la complejidad del juego mientras que otros buscan una jugabilidad inmediata y sencilla. Y en los últimos años hemos visto que hay juegos que tienen éxito por estar dirigidos a la familia, al público femenino o a una población más adulta.

¿Cómo se vive el lanzamiento de PS3 en una cadena de la entidad de CentroMail-Game?
Para CentroMail-Game es el evento más importante del año, hace tiempo comenzamos a tomar reservas y nos quedamos sorprendidos del gran interés que **PS3** está teniendo entre nuestros clientes, estamos convencidos de que será todo un éxito.

¿Cómo ves el momento que vive actualmente este sector?
La industria del videojuego está viviendo su mejor momento, hay mucho más conocimiento e interés por los videojuegos por parte del público en general que el que ha existido nunca.

¿Cuál crees que va a ser el juego estrella de PS3?
Hay muchos tipos de juego estrella, cada jugador tiene el suyo, lo que es realmente interesante es que la originalidad y la creatividad sigan estando presentes y que cada año tengamos nuevos juegos que mantengan el interés de los que jugamos.

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado desde su lanzamiento?
Lógicamente depende del juego, algunos llegan a ser casi eternos especialmente en PC, como es el caso de uno de mis favoritos *Starcraft*; otros son lanzados y no tienen reposición, pero en general los mejores juegos suelen tener varias ventanas de precio, y pueden llegar a estar disponibles incluso años.

¿Cuál es el juego que te gustaría ver en PS3 en un futuro cercano?
Personalmente me gustan los juegos de estrategia y ahora con la alta definición quizás sea más frecuente ver este tipo de juegos en las consolas de nueva generación.

¿Qué características te gustan más de PS3?
Me gustan todas, todo lo que sea añadir nuevas funcionalidades a las consolas las hace más atractivas, pero quizás en un primer momento su avanzada tecnología incluyendo el *Blu-ray* sea lo más interesante.



No he tenido ocasión de ver todos los lanzamientos, pero de los que he visto me ha parecido muy espectacular Resistance Fall Of Man.

«PS3 integra en un solo dispositivo gran parte del ocio doméstico más sofisticado»

¿Qué debe tener un juego de éxito?
Muchas veces nos dejamos llevar por alardes técnicos que, si bien realzan la experiencia de un determinado estilo de juegos, no contribuyen al objetivo principal, que es entrener y divertir.

¿Cómo ves el momento que vive actualmente este sector?
Vivimos el momento más interesante de la historia de los videojuegos ya que estamos disfrutando de propuestas cada vez más abiertas a todo tipo de público. Desde el jugador más experimentado que busca sensaciones nuevas y lo último en tecnología, al jugador casual al que le interesa el entretenimiento más inmediato, pasando por los juegos de carácter más social, que se están convirtiendo en el ingrediente obligado para cualquier fiesta.

¿Con qué juegos vais a recibir el lanzamiento de PS3?
Con *Virtua Tennis 3, Virtua Fighter 5, Sonic The Hedgehog, Full Auto 2* y *World Snooker Championship*.

Vuestro juego estrella ¿qué va a ofrecer al jugador?
Los dos *Virtua* son juegos estrella, *VT3* porque te ofrece partidos de tenis fotorrealistas con la posibilidad de sacarle todo el partido a las funciones de detección de movimiento del *Sixaxis*. Y *Virtua Fighter 5*... Bueno, ha sido calificado como el mejor juego de lucha de todos los tiempos.

¿Cuál es la vida de un videojuego en el mercado?
Aunque se trata en general de un producto de rotación bastante rápida, existe ya un fondo de catálogo con títulos de calidad y que siempre van a suponer una compra segura para el usuario de consolas.

¿Cuál es el juego que te gustaría ver en PS3 en un futuro cercano?
Barriendo para casa, existe el proyecto de llevar *Golden Axe*, una de las marcas de **Sega** a la que le tengo más cariño, a la nueva generación de **PlayStation**. Además soy un apasionado de los coches, con lo que el nuevo *Sega Rally* es otro de los juegos que espero con más impaciencia.

¿Qué características te gustan más de PS3?
La gran baza de **PS3** es que integra en un solo dispositivo gran parte del ocio doméstico más sofisticado. Va a ser muy interesante ver cómo se desarrolla la tecnología de vídeo en alta definición y sobre todo cómo funciona el On-line en **PS3**, algo que es clave ahora mismo para afianzar cualquier plataforma de videojuegos.

¿Cómo va a afectar el juego On-line al usuario PS3?
El juego On-line es una característica de la que no pueden prescindir muchos géneros de videojuego y una de las áreas que **PS3** debe trabajar con más fuerza ya que los resultados obtenidos pueden ser realmente espectaculares.



En Sega nunca salimos ni un solo día de la oficina sin jugar con Virtua Tennis 3.

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA

¡BOND POR LA PATILLA! Para saber cómo conseguir esta peli en Blu-ray gratis ve a la pág. 54

POR **BRUNO SOL**

CASINO ROYALE

↑ Las secuencias de acción, los títulos de crédito, Craig, Eva Green, Le Chiffle... en fin, TODO.

↓ Echamos en falta una mayor oferta de contenidos extra.

El mejor Blu-ray para estrenar tu PlayStation 3

Director
MARTIN CAMPBELL
Con
DANIEL CRAIG, EVA GREEN, MADS MIKKELSEN
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Audio
CASTELLANO, INGLÉS, CATALÁN (TODOS 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS
Distribuidora
SONY PICTURES H.E.
17,99 € (Ed. Sencilla)
23,99 € (Ed. 2 DVD)
29,99 € (Blu-ray)
12,99 € (UMD)

DVD BLU RAY UMD La elección de ***Casino Royale*** para abrir la sección de este mes estaba cantada. Por un lado, es el primer *Blu-ray* de doble capa (50 GB de capacidad) que llega al mercado. Por otro, es la mejor película de la franquicia Bond desde *GoldenEye* (1995). El director de aquella, Martin Campbell, afrontó el reto de resucitar una saga que presentaba signos de agotamiento desde hace lustros. Paul Haggis (el galardonado guionista de *Million Dollar Baby* y *Crash*) se prestó a adaptar la novela de Ian Fleming, alejándose de la fórmula habitual de la serie *007*. Aquí también hay malo malísimo, chica Bond y un ***Aston Martin***, pero ***Casino Royale*** tiene poco o nada que ver con las películas de Roger Moore y Sean Connery. Empezando por la calidad del reparto, encabezado por dos buenos actores, Daniel Craig (un Bond con facciones y acciones de auténtico villano) y la francesa Eva Green. Sus 144 minutos de duración se pasan volando, entre magníficas secuencias de acción y buenos diálogos. Y al final te quedas pidiendo más, deseando que hubiera una peli de Bond cada año.

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS DVD ●●●○○ EXTRAS BLU-RAY ●●●○○



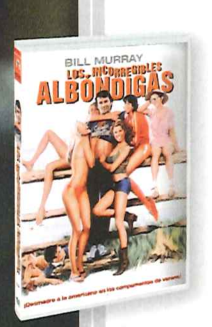
Extras en DVD y Blu-ray.

Aunque algo más escuetos que en los anteriores lanzamientos de Bond, esta nueva entrega cuenta con su ración de extras, idéntica tanto en la versión Coleccionista de 2 DVD como en la de Blu-ray: cinco documentales y el vídeo musical de Chris Cornell «You Know My Name». Los extras aparecen en Blu-ray con una resolución 480p, mientras que la película se muestra en unos cristalinos y espectaculares 1080p.









EL CLÁSICO QUE NOS FALTABA.

JAMÁS FORMARÁ PARTE DE LA LISTA DE UN CRÍTICO ERUDITO, PERO RECONÓCELO… LOS INCORREGIBLES ALBÓNDIGAS MARCARON TU PUBERTAD. PARA NOSTÁLGICOS Y FANS DE BILL MURRAY, PARAMOUNT ACABA DE EDITAR POR PRIMERA VEZ LA PELÍCULA EN DVD.



JACKASS 2 TODAVÍA MÁS



El salto en bungee del gordo y weeman. Y la anaconda en la piscina de bolas.



Tiene secuencias geniales, pero en general es más floja que la anterior.

Más bestia aún, si eso era posible

DVD Pese a que la serie de MTV dejó de emitirse hace tiempo, Johnny Knoxville llamó a sus colegas (Steve-O, Bam Margera...) para un nuevo maratón de autolesiones, cámaras ocultas y bromazos de pésimo gusto, para delirio de sus millones de *fans*. El segundo largo de *Jackass* tiene más altibajos que la primera entrega, pero aún así despliega momentos gloriosos. Como ya sucedía con su predecesor, la edición DVD es inmejorable, con toneladas de secuencias eliminadas (29, nada menos, más 15 minutos de descartes). Por cierto, entre los famosos que se apuntaron a la *troupe Jackass*, se encuentran John Waters y un irreconocible Spike Jonze como la anciana en *topless*. **B.S.**

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○

Con
JOHNNY KNOXVILLE, STEVE-O, BAM MARGERA, CHRIS PONTIUS, R. DUNN
Audios
CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO E INGLÉS
Distribuye
PARAMOUNT HE
17,95 €



MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

O de cómo el humor irreverente se convirtió en un clásico...

DVD UMD Es posible que al leer este título recuerdes los mejores momentos (casi todos) de esa película en la que puso dinero el ya *ex-Beatle* George Harrison y donde se atrevió a aparecer (sí, *La vida De Bryan*). Ahora tenemos una primera temporada de la serie de televisión que hizo que los Monty Python entraran por la puerta del ingenio en los hogares británicos, remasterizada y, gracias a la era digital, con la posibilidad de ir directamente a ese *sketch* desternillante del que queremos hartarnos hasta que se nos descoloque la mandíbula (ej.: *El mejor chiste del mundo, la canción del leñador*). Genial. **ISABEL GARRIDO**

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ○○○○○

Con
TERRY GILLIAN, MICHAEL PALIN, JOHN CLEESE, TERRY JONES, ERIC IDLE Y GRAHAM CHAPMAN
Audios
INGLÉS (MONO)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS...
Distribuye
SONY PICTURES H.E.
14,99€



Warner en Blu-ray

Warner Home Video ha lanzado en *Blu-Ray Disc* la reflexión bélica del maestro Kubrick: *La Chaqueta Metálica*. Junto a ella, el filme que le dio el Oscar a Denzel Washington: *Training Day*. Además, este mes llegan otros títulos como *Syriana, Operación Swordfish, Arma Letal, La joven Del Agua* o la reciente *Infiltrados*. La distribuidora afirma querer mantener su liderazgo en el mercado también en la nueva generación de formatos: «Warner Home Video es líder en contenidos de alta definición, lanzando más títulos [...] que otro estudio hasta la fecha», afirma Philippe Cardon, Presidente Internacional de la compañía. En total se espera que hasta junio haya veinte títulos en el catálogo de alta definición de **Warner**.





PEQUEÑA MISS SUNSHINE

La belleza está en el interior

DVD Las historias de familias disfuncionales vuelven loca a la muchachada *indie*. Las *road-movies*, también. La crítica de los concursos de belleza y la superficialidad de la América moderna, no digamos. ***Pequeña Miss Sunshine*** tenía, pues, todos los números para convertirse en la sensación independiente del año. Ella sola ya ha cubierto la cuota de cine modesto que cada año se permiten los Oscar (cuatro nominaciones y dos premios: al Mejor Guión y al Mejor Actor Secundario para Alan Arkin), y su humor negro y cierta mala leche la convierten en una apuesta diferente, moderadamente gamberra y decididamente bastante interesante. **PEDRO BERRUEZO**

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○

Con
GREG KINNEAR, TONI COLETTE, STEVE CARELL, ABIGAIL BRESLIN
Audios
CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS,
Distribuye
20TH CENTURY FOX HOME ENT.
19,95 €



Snyder y el cómic. Tras 300, Zack Snyder ya está preparando la adaptación de otra obra maestra del cómic: Watchmen. Un proyecto que lleva 20 años dando vueltas por Hollywood.

↑ Su hermosa estética de cómic: cada fotograma es como una viñeta del cómic de Miller.

↓ La trama secundaria, centrada en la reina Gorgo.

POR **BRUNO SOL**

300

300 contra un ejército: ¿leyenda, coraje o suicidio colectivo?



Un cómic de carne y hueso (y sangre). Snyder ha trasladado a la gran pantalla el cómic original, viñeta a viñeta, rodando sólo a los actores y añadiendo posteriormente el fondo con ayuda del ordenador.

Frank Miller y Robert Rodriguez abrieron con *Sin City* un nuevo horizonte para las adaptaciones de cómics al cine, valiéndose del ordenador y la pantalla verde para plasmar en celuloide la novela gráfica original, viñeta tras viñeta, encuadre tras encuadre. El mismo camino ha tomado Zack Snyder en su adaptación de ***300***, la magistral obra de Frank Miller que narra la batalla de las Termópilas, en la que 300 espartanos detuvieron el avance del colosal ejército del rey de Persia, Jerjes (de 250.000 hombres a un millón, dependiendo del historiador). Demostrando un valor fuera de lo común en Hollywood, Snyder no se ha prestado a suavizar ni el mensaje ni la violencia de la novela gráfica de Miller. El resultado es una película espectacular, de una violencia fascinante. La sangre salpica la pantalla: brazos y cabezas vuelan cercenados por los aires en una coreografía brutal, que convierte la batalla de *Braveheart* en una pelea de almohadas. ¿Cómo se ha logrado convertir un cómic de menos de 100 páginas en un largo de casi dos horas? Pues dando más protagonismo a la reina Gorgo, esposa de Leónidas, en una trama secundaria que es lo más flojo del filme.

Título original
300
Director
ZACK SNYDER
Guión
Z. SNYDER, K. JOHNSTAD, M. GORDON
Reparto
GERARD BUTLER, LENA HEADEY, DAVID WENHAM
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.



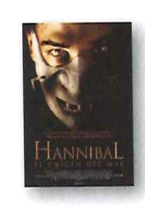
HANNIBAL. EL ORIGEN DEL MAL

Título original
HANNIBAL, RISING
Director
PETER WEBBER
Guión
THOMAS HARRIS
Reparto
GASPARD ULLIEL, GONG LI, DOMINIC WEST
Género
TERROR
País de origen
EE.UU., FRANCIA Y REINO UNIDO
Distribuidora
AURUM

Un adolescente Hannibal ya apuntaba maneras

El director de *La Joven De La Perla* nos sorprende ahora con este Hannibal adolescente que va despidiendo escenas violentas a cada fotograma que avanza. El filme que si bien trata de explicar por qué el psicópata de ficción más famoso (que debutara en *El Silencio De Los Corderos*) es como es, puede disfrutarse (para masoquistas) independientemente de las otras tres películas que ha protagonizado Anthony Hopkins. En el reparto, entre muchos desconocidos para el gran público, recuperamos a la siempre divina Gong Li. La actriz china interpreta a la tía política de Hannibal, un personaje imprescindible para que el joven aristócrata maltratado, termine por convertirse en el asesino más «tiquismiquis» de la historia del celuloide. ISABEL GARRIDO

La novela. Cuando Thomas Harris vio futuro a Hannibal después del éxito obtenido por el Silencio De Los Corderos, siguió explotando las posibilidades de su criatura. Ahora firma hasta el guión.





UN PUENTE A TERABITHIA

Título original
BRIDGE TO TERABITHIA
Director
GABOR CSUPO
Guión
DAVID PATERSON (BASADO EN LA NOVELA DE CATHERINE PATERSON)
Reparto
JOSH HUTCHERSON, ANNASOPHIA ROBB
Género
AVENTURA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
DEAPLANETA

Los mejores amigos del colegio...

A pesar de que la historia basada en el libro de Catherine Paterson tiene suficiente «chicha» como para resultar un cuento solvente sobre la amistad y el respeto, parece que hoy en día el único reclamo para el público son los espectaculares efectos especiales. ***Un Puente Hacia Terabithia*** dispone de ellos de la mano de los prestigiosos estudios **Weta Digital**, que también animaron al último King Kong dirigido por Peter Jackson. Pero por encima de criaturas diseñadas con un gusto exquisito, está una historia deliciosa para recordarnos que la amistad siempre es imprescindible y que cada persona es un mundo o, en el caso de Jess y Leslie, cada persona crea su mundo para encontrar su lugar en la vida. ISABEL GARRIDO





TOP PSICÓPATAS



1 JASON. El asesino de Crystal Lake es el más longevo de la lista: once entregas, una en el espacio y otra contra Freddy.



2 LEATHERFACE. El gañán primigenio. Jamás salía de la granja sin su sierra mecánica.



3 NORMAN BATES. Ducharse jamás volvió a ser lo mismo tras ver a este «niño de mamá» en acción.



4 HANNIBAL LECTER. El sibarita caníbal nos deleitó con diálogos impagables y su forma de combinar hígado y habas.



5 MICHAEL MYERS. El psicokiller creado por John Carpenter no necesitaba hablar... su cuchillo lo hacía por él.

trailers



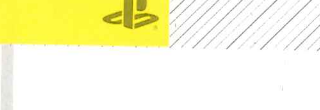
BEE MOVIE
www.beemovie.com
El segundo teaser de la nueva película de animación de Dreamworks (con Jerry Seinfeld poniendo voz al protagonista) tiene un invitado de lujo: Steven Spielberg.



LAS COLINAS TIENEN OJOS 2
www.foxatomic.com
La secuela del remake del clásico del horror barato de los 70 ahonda, como su precedente, en la ultraviolencia y el horror mutante.



PATHFINDER
www.pathfinderthemovie.com
Vikingos versus Nativos Americanos (vamos, los indios de toda la vida). Marcus Nislpel dirige este pseudo-remake de una película noruega nominada al Oscar en 1988.



Guión
KIM CHEOR-HUI Y KIM JIHYE
Editorial
GLÉNAT
PVP
15 €

libros

AUTÓMATA

Premio de la Crítica Castilla y León



Autor
ADOLFO GARCÍA
Editorial
BRUGUERA
Páginas 480
PVP 17 €

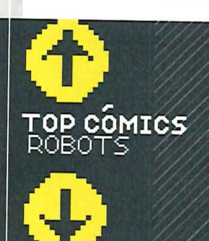
El pasado mes de febrero se decidía el libro ganador del Premio de la Crítica de Castilla y León 2007. En la sexta edición de este certamen, convocado por el Instituto Castellano y Leonés de la Lengua, la novela ganadora ha sido ***Autómata***, escrita por Adolfo García Ortega y publicada por la Editorial **Bruguera**. El protagonista de esta historia de aventuras es Oliver Griffin, un español de origen irlandés obsesionado por la invisibilidad que se embarca rumbo al Estrecho de Magallanes en un moderno barco portacontenedores. Su objetivo es restaurar un hecho histórico que ha unido su vida con la de dos magos de Praga, cuatro siglos antes...





TOP LIBROS
MAGOS DE CINE

1. **EL MARAVILLOSO MAGO DE OZ** — L. Frank Baum
2. **HARRY POTTER** — JK Rowling
3. **MERLÍN, EL ENCANTADOR** — T. H. White
4. **EL PRESTIGIO** — Christopher Priest
5. **LAS CRÓNICAS DE NARNIA** — C.S. Lewis



TOP CÓMICS
ROBOTS

1. **ASTROBOY** — Osamu Tezuka
2. **MAZINGER Z** — Go Nagai
3. **DORAEMON** — Fujio F. Fujiko
4. **LA VISIÓN** — Stan Lee y Jack Kirby
5. **CABEZA DE TOSTADORA** — Dario Adanti

figuras

LOS SIMPSON

Se estrenan en el cine

Después de tantos años llevando risas a nuestros hogares a través de las pantallas de televisión, la familia Simpson llegará a las salas de cine por primera vez. Y por doble motivo ya que, coincidiendo con el estreno del largometraje (el próximo 27 de julio) **McFarlane Toys** lanzará una línea de figuras basadas en los personajes y con *chips* de voz para que reproduzcan diálogos de la película. En la serie destacan cuatro imágenes de cada uno de los protagonistas (Maggie y Lisa aparecen juntas) que se encajan por la base para formar una escena en una sala de cine.



Fabricante
MCFARLANE TOYS
Dimensiones
15 CM.
PVP N.D.

PUCCA

LOS DIVERTIDOS VIAJES: ASIA-CHINA



Geografía, gastronomía y costumbres de la forma más divertida

cómic

Desde hace unos años, la pequeña Pucca se ha ido haciendo cada vez más popular en nuestro país inundando camisetas, llaveros y *merchandising* de todo tipo. Ahora, **Glénat** estrena una colección que pretende acercar a los más pequeños la geografía y la historia de algunos de los lugares más emblemáticos del planeta. Teniendo en cuenta que el personaje que lleva de viaje a Pucca y al *ninja* Garu es un curioso Rey del *Rock* orientalizante conocido como Elvis (el espíritu del dado), no es difícil imaginar que este recorrido será mucho más divertido que el del Conocimiento del Medio que se enseña en los institutos. El primer volumen está dedicado a China y ofrece un paseo por la Gran Muralla, la Ciudad Prohibida y el Río Li, además de mostrar lo más destacado de la gastronomía china (que no, no son los rollitos de primavera).



Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



MARZO 23
¡PS3 LLEGA A ESPAÑA! Y con ella más de 30 juegos a tu disposición.

MARZO 24
II MADRID TUNING SHOW. Dos intensos días para contemplar auténticas joyas.

MARZO 26
ALERTA MÁXIMA. El clásico de Steven Seagal (1992) ahora en Blu-ray.

MARZO 27
JUEGOS PARA PS2. Sale a la venta Medal Of Honor Vanguard y The Fast & The Furious: Tokyo Drift.

MARZO 29
PREMIOS DE LA MÚSICA. La XI edición se celebra por vez primera en Córdoba.

MARZO 30
LAS VACACIONES DE MR. BEAN. Estreno en cines, esta vez como torpe turista.

MARZO 31
FITO & FITIPALDIS. Concierto en Las Palmas de Gran Canaria. Increíbles en directo.

ABRIL 2
NBA 2K7. El mejor juego de básquet, y con licencia, para PS3.

ABRIL 4
MOSCOW ZERO. Un thriller psicológico que no puedes perderte.

ABRIL 6
THE RED STAR. Un shooter de la «old school» que por fin ve la luz.

ABRIL 12
FESTIVAL EXTREMÚSICA. Tres días de conciertos (del 12 al 14) con grupos como La Excepción.

ABRIL 18
FANGORIA. Alaska y Nacho Canut en concierto, en San Sebastián (Teatro Victoria).

ABRIL 20
SKIZOO. Impresionante directo del grupo de Jorge Escobedo. En Pamplona (Artsaia).

ABRIL 21
SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC. Del 19 al 22 de abril en Barcelona.



VISTE COMO UN SKATER

Si uno de los primeros juegos que te vas a comprar para PS3 es Tony Hawk's Project 8 y escuchas a La Excepción o Haze, seguro que eres de los que visten con «ropa ancha». Toma nota y hazte con estos 6 básicos de auténtico sk8er.

1 Gafas con lentes de policarbonato y montura aerodinámica. De Arnette. **88 €**

2 Shorts cargo con estampado camuflaje. De Quiksilver. **72 €**

3 Camiseta lavada a la piedra de cuello a la caja y con botones. De Levi's. **40 €**.

4 Zapatilla en piel y ante. De Nike, Air Force 1. **200 €**.

5 Reloj con función cronógrafo, dos mini-esferas y calendario. **195 €**.

POR ANA MÁRQUEZ

NUESTRO PREFERIDO

DATE A LA AVENTURA URBANA

Diferentes, de tendencia y confortables

¿Sorprendido de ver que Panama Jack no vuelve a explotar su clásico modelo? Para esta primavera la firma presenta unas botas casuales para la ciudad de estilo vintage. Indispensables para estar a la última. **89 €**.

POR **MOTOR ZETA**

HONDA CIVIC TYPE R, PASIÓN

Excelente motor que empuja y empuja hasta casi las 8.000 revoluciones.

Suspensión un poco incómoda y demasiado ruido del motor en el interior.

La carrocería está rebajada y la suspensión es firme

La marca japonesa sigue fiel a su filosofía de no fabricar motores turbo en sus modelos de altas prestaciones. Prefiere que sus motores se muevan a elevadas revoluciones, como es el caso del coche que nos ocupa. El ***Type R*** frente al *Civic* convencional es más ancho de vías traseras y tiene una carrocería más rebajada y una suspensión con muelles y amortiguadores específicos para este modelo.

Con un cambio manual de seis velocidades bastante bien sincronizado, manejar este deportivo es una auténtica delicia por su excelente comportamiento en curvas, lo que ayuda una dirección realmente directa y menos asistida que la de sus hermanos de gama. La verdad es que a partir de las 5.000 revoluciones este Civic empuja como un demonio y sigue subiendo sin desfallecer ni un segundo. Frente a sus competidores resulta algo más ruidoso, pero quizás sea uno de los más divertidos de conducir porque los frenos siempre están a la altura y aguantan bastante un manejo deportivo sin que apenas afloren signos de agotamiento en su rendimiento. La relación entre lo que ofrece y el precio final es la correcta, en consonancia con sus rivales.

Motor **2 LITROS (4 CILINDROS)** | Potencia **201 CV**
Aceleración 0-100 Km/h **6,6 S** | Velocidad máxima **235 KM/H**
Consumo medio (L /100 Km) **9,1** | Precio **25.400 E** | **www.honda.es**



Aire deportivo. Nada más entrar en el Honda uno aprecia que estamos ante un modelo exclusivo por lo bien que recogen los asientos y por los detalles como los pedales de aluminio, el tapizado de tejido Alcántara y el volante forrado de piel y los anagramas rojos que acrecientan su deportividad. El salpicadero es sobrio.

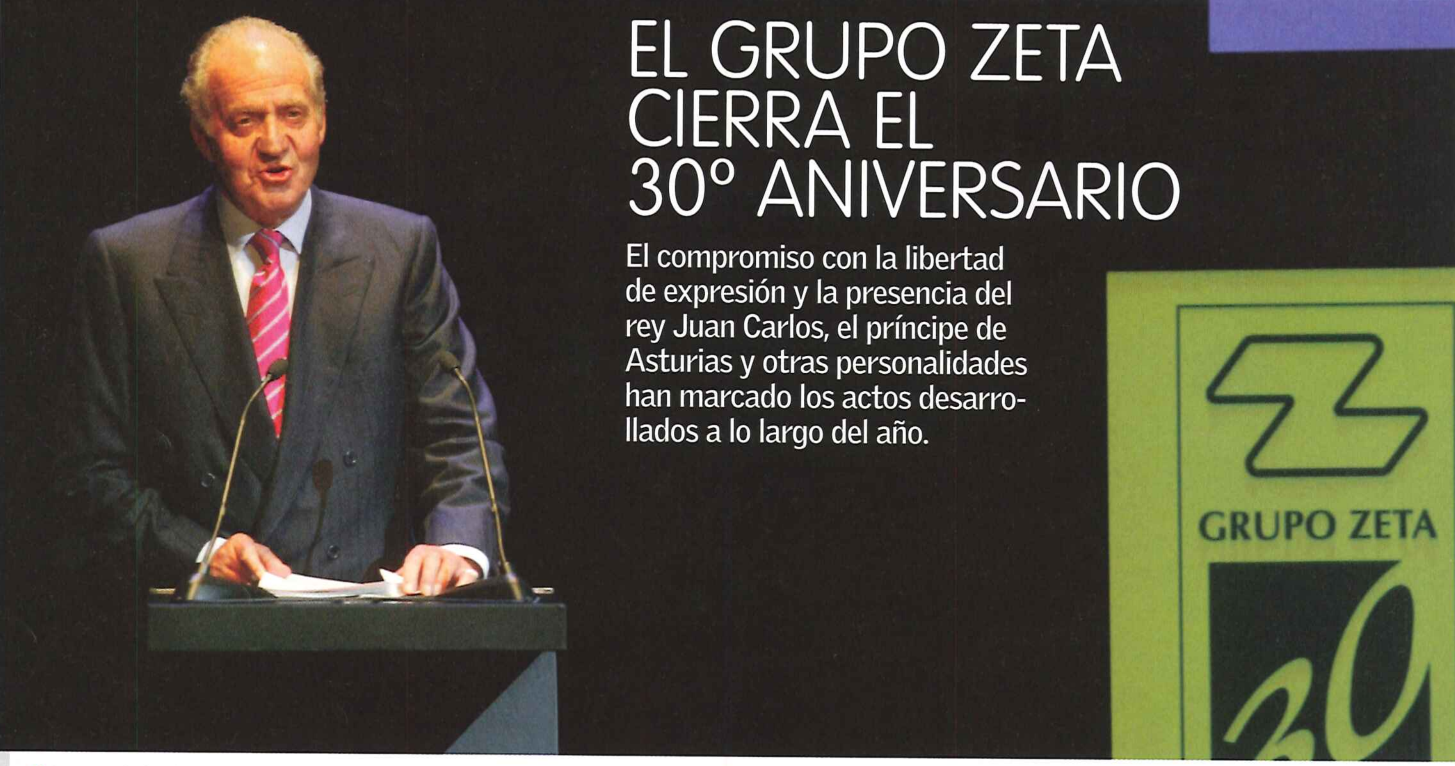
RENAULT CLIO F1 TEAM

Todos esperan su llegada al mercado con muchas ganas

Todavía no se sabe cuándo se comercializará, pero este modelo rabiosamente deportivo, que se deriva del *Clio Sport*, tiene unas originales llantas negras de aluminio, un llamativo color y asientos tipo *Recaro* para sujetar a la perfección a conductor y acompañante. Todos los modelos estarán numerados para hacerlo todavía más exclusivo.



La carrocería lleva pintados símbolos de la Fórmula 1.



EL GRUPO ZETA CIERRA EL 30º ANIVERSARIO

El compromiso con la libertad de expresión y la presencia del rey Juan Carlos, el príncipe de Asturias y otras personalidades han marcado los actos desarrollados a lo largo del año.

Don Juan Carlos durante la gala de entrega del IV Premio Antonio Asensio de Periodismo.



Joan Clos, Antonio Asensio Mosbah, Francisco Matosas, Pascual Maragall, Fernando Moraleda y Jordi Hereu en la inauguración de la exposición en Barcelona.



José Luis Rodríguez Zapatero junto a Antonio Asensio Mosbah y Alberto Ruiz-Gallardón en la exposicón «Grupo Zeta: El Compromiso con La Libertad» en Madrid.



el Periódico 10.000

El vigilante, acusado de homicidio imprudente

La muerte de Pinochet reabre las heridas de los chilenos

Trasplantadas las dos manos a una mujer que las perdió en 1978

El Vaticano pone al descubierto la tumba de san Pablo



EL PERIÓDICO

Jueves 26 octubre

Los escolares catalanes dependerán de Tarradellas

El PNV no quiere a los de UCD en su manifestación

El pasado 12 de diciembre salió a la venta el nº 10.000 de El Periódico de Catalunya.

El Grupo Zeta acaba de cerrar un año importante, el año en el que ha celebrado el 30° aniversario de su fundación. Lo ha hecho con una excelente compañía, el rey **Juan Carlos** y el príncipe **Felipe,** y con la renovación del compromiso asumido en el lejano febrero de 1976 por el fundador, **Antonio Asensio Pizarro,** de la defensa de la libertad de expresión.

Una exposición titulada «Grupo Zeta: El Compromiso Con La Libertad» marcó en Barcelona, ciudad en la que nació el holding, el pistoletazo de salida. La muestra hacía un recorrido paralelo de los hechos que iban marcando la historia de España y el desarrollo del grupo.

El estreno. A su inauguración en Barcelona, en septiembre de 2006, asistieron el entonces presidente de la *Generalitat*, **Pasqual Maragall;** el alcalde de Barcelona, **Jordi Hereu;** el ministro de Industria, **Joan Clos;** el secretario de Estado de Comunicación, **Fernando Moraleda;** el presidente de la Diputación de Barcelona, **Celestino Corbacho** y otras autoridades. La exposición viajó después a Madrid, en octubre, y allí contó con la presencia del presidente del Gobierno, **José Luis Rodríguez Zapatero;** el alcalde de Madrid, **Alberto Ruiz-Gallardón;** la ministra de Vivienda, **María Antonia Trujillo,** y otras personalidades.

La cuarta edición del Premio Antonio Asensio de Periodismo fue otro hito. La organización internacional Reporteros sin Fronteras, dedicada a la defensa de la libertad de expresión, mereció el galardón que recogió el secretario general **Robert Ménard** de manos del rey **Juan Carlos.** Los discursos del Monarca, del galardonado y del presidente del Grupo Zeta, **Francisco Matosas,** fueron un alegato en favor de la libertad.

A la ceremonia asistió una representación del Gobierno, encabezada por la vicepresidenta, **María Teresa Fernández de la Vega.** También estuvieron presentes **Esperanza Aguirre,** presidenta de la Comunidad de Madrid; los alcaldes de la capital, **Alberto Ruiz-Gallardón,** y de Barcelona, **Jordi Hereu;** el fiscal general del Estado, **Cándido Conde Pumpido,** y otros miembros de la judicatura, como **Baltasar Garzón.**

El 30° aniversario del Grupo Zeta se sumó a la salida a la calle del número 10.000 de El Periódico de Catalunya, el pasado 12 de diciembre. El príncipe de Asturias celebró ambos acontecimientos con una visita a la redacción, en la que pasó todo el día. Asistió al consejo de redacción, se interesó por la información, departió con toda la redacción y tuvo un almuerzo de trabajo con la dirección.

UN HOLDING DE COMUNICACIÓN CON VOCACIÓN DE CRECIMIENTO. Con un sólido recorrido de tres décadas y con presencia en casi todos los sectores del mundo de la comunicación, el Grupo Zeta mira al futuro, en palabras del vicepresidente ejecutivo, Antonio Asensio Mosbah, «con proyectos que garantizan más presencia en este complejo sector. Ser un grupo europeo de comunicación es nuestro objetivo para los próximos años». Según Asensio, «los planes pasan por una presencia creciente del Grupo Zeta en el mundo global de la comunicación, incluso más allá de las fronteras europeas, manteniendo una independencia y una confianza en nuestra capacidad para crecer sin compromisos ni ataduras».

GAME **PEDIDOS www.game.es** Servicio a domicilio SEUR



NUEVAS TIENDAS



ANDALUCÍA		
Alcala de Guadaira	C.C. Los Alcores	955 613 149
Almería	Av. de La Estación, 14	950 255 598
Almería	C.C. Mediterráneo	950 142 927
Antequera	C.C. La Verónica	952 846 712
El Ejido	C.C. El Copo	950 480 230
Roquetas	C.C. Gran Plaza	950 320 800
Jerez de la Frontera	C.C. Carrefour Jerez	956 140 442
La Línea	C.C. Gran Sur	956 176 817
San Fernando	C.C. Bahía Sur	956 592 528
Córdoba	C.C. Zoco	957 468 076
Córdoba	C.C. La Sierra	957 273 331
Córdoba	C.C. Córdoba Arcángel	957 752 513
Granada	C/ Recogidas, 39	958 266 954
Motril	C/ Nueva, 44.	958 600 434
Huelva	C/ Tres de Agosto, 4	959 253 630
Jaén	Pasaje Maza, 7	953 258 210
Jaén	C.C. La Loma	953 223 280
Málaga	C.C. Larios	952 369 892
Málaga	C.C. La Rosaleda	952 613 747
Málaga	C/ Almansa, 14	952 615 292
Málaga	C.C. Plaza Mayor	952 172 596
Málaga	C.C. Vialia	952 342 423
Málaga	C.C. Alameda	952 357 219
Málaga	C.C. Carrefour Los Patios	952 067 783
Fuengirola	Av. Jesús Santos Rein, 2	952 463 800
Fuengirola	C.C. Miramar	952 663 838
Marbella	C.C. La Cañada	952 858 072
Torremolinos	C.C. Costa Sol Centro	952 409 364
Vélez-Málaga	C.C. El Ingenio	952 541 178
Sevilla	C.C. Los Arcos	954 255 198
Sevilla	C.C. Plaza de Armas	954 915 604
A. de Guadaira	C.C. Los Alcores	955 613 149
C. de la Cuesta	C.C. Aire Sur	954 165 449
Camas	C.C. Carrefour Camas	954 396 705
Mairena del Aljarafe	C.C. Metromar	954 396705
ARAGÓN		
Zaragoza	C/ Cádiz, 14	976 218 271
Zaragoza	C.C. Augusta	976 312 988
Zaragoza	C.C. Gran Casa	976 526 631
Zaragoza	C.C. Alcampo Los Enlaces	976 532 119
ASTURIAS		
El Entrego	C.C. Alcampo Valle Nalón	985 661 600
Gijón	C.C. Los Fresnos	985 151 242
Oviedo	C.C. Los Prados	985 119 994
Oviedo	C.C. Parque Principado	985 260 717
Trasona	C.C. Parqueastur	985 514 210
BALEARES		
P. de Mallorca	C.C. Carrefour Palma II	971 494 476
P. de Mallorca	C.C. Porto Pi Centro	971 405 573
Ibiza	C/ Vía Púnica, 5	971 399 101
CANARIAS		
Las Palmas	C.C. La Ballena	928 410 108
Las Palmas	Pº de Chil, 309	928 266 359
Las Palmas	C.C. 7 Palmas	928 420 028
Las Palmas	C.C. El Muelle	928 223 742
Fuerteventura	C.C. Atlántico	928 547 690
Puerto del Rosario	C.C. Carrefour Las Rotondas	928 344 802
Lanzarote-Arrecife	C/ Cl. Valls de la Torre, 3	928 817 701
Vecindario	C.C. Atlántico	928 756 546
La Orotava	C.C. La Villa 2	922 326 248
Sta. C. de Tenerife	C.C. Meridiano	922 224 528
CANTABRIA		
Maliaño	C.C. Valle Real	942 252 258
Santander	C.C. Peñacastillo	942 355 740
CASTILLA LA MANCHA		
Albacete	C.C. Albacenter	967 213 922
Albacete	C.C. Imaginalia	967 249 141
Ciudad Real	C.C. El Parque-Eroski	926 227 354
Cuenca	C.C. El Mirador	969 225 031
Talavera	C.C. Azul	925 819 269
Toledo	C.C. Luz del Tajo	925 233 086
Toledo	C.C. Zoco Europa	925 285 035
CASTILLA LEÓN		
Ávila	C.C. El Bulevar	920 219 108
Burgos	C.C. Camino de la Plata	947 222 717
Burgos	C.C. El Mirador	947 222 422
Golmavo	C.C. Camareta	975 245 026
León	Av. Rep. Argentina, 25	987 219 084
León	C.C Espacio León	987 274 516
Palencia	C.C. Las Huertas	979 730 464
Salamanca	C/ Toro, 84	923 261 681
Salamanca	C.C.Tormes	923 130 975
Segovia	C.C. Luz Castilla	921 448 195
Valladolid	C.C. Vallsur	983 222 994
Valladolid	C.C. Avenida	983 221 828
CATALUÑA		
Barcelona	C.C. Maremagnum	932 258 568
Barcelona	C.C. Barcelona-Glories	934 860 064
Barcelona	C.C. La Maquinista	933 608 174
Barcelona	C/ Pau Claris, 97	934 126 310
Barcelona	C/ Portaferrissa, 30	933 023 619
Barcelona	C/ Sants, 17	932 966 923
Barcelona	C.C. Diagonal Mar	933 560 880
Badalona	C.C Montigalá	934 656 876
B. del Vallés	C.C. Baricentro	937 192 097
Cornellá de LLobregat	C.C. LLobregat Centre	934 801 628
Gavà	C.C. Barnasud	936 334 408
Hospitalet	C.C. La Farga	932 601 883
Hospitalet	C.C. Gran Via 2	932 590 229
Mataró	C/ San Cristofor, 13	937 960 716
Mataró	C.C. Mataró Park	937 586 781
Sant Cugat	C.C. Sant Cugat	936 746 571
Girona	C/ Emili Grahit, 67	972 224 729
Figueres	C/ Morería, 10	972 675 256
Salt	C.C. Espai Gironés	972 439 026
S. Adrià de Besòs	C.C. Alcampo Sant Adrià	934 639 917
S. Boi de Llobregat	C.C. Alcampo Sant Boi	936 548 882
Tarrassa	C.C. Carrefour Terrassa	937 363 358
C. VALENCIANA		
Alicante	C.C. Plaza Mar 2	965 220 219
Orihuela	C.C. Ociopía	966 744 633
Valencia	C/ Pintor Benedito, 5	963 808 596
Valencia	C.C. El Saler	963 334 403
Valencia	C.C. Nuevo Centro	963 407 146
Aldaia	C.C. Bonaire	961 920 002
Carcaixent	C.C. Ribera del Xuquer	962 430 918
Gandía	C.C. La Vital	962 867 137
Xirivella	C.C Gran Turia	963 502 459
EXTREMADURA		
Badajoz	C.C. Conquistadores	924 272 882
Cáceres	C.C. Ruta de la Plata	927 233 170
GALICIA		
A Coruña	C.C. 4 Caminos	981 143 111
Ferrol	C.C. Odeón	981 386 480
S. de Compostela	C.C. Área Central	981 575 512
Lugo	C.C. As Termas	982 219 805
Pontevedra	Avda. de Vigo, 1	986 853 624
Vigo	C/ Elduayen, 8	986 432 682
Vigo	C.C. Travesía	986 270 626
Vigo	C.C. Gran Vía	986 473 025
LA RIOJA		
Logroño	C.C. Berceo	941 273 225
Logroño	C.C. Parque Rioja	941 519 478
MADRID		
Madrid	C.C. Plaza Aluche	917 108 080
Madrid	C/ Preciados, 34	917 011 480
Madrid	Pº Sta. Mª de la Cabeza, 1	915 278 225
Madrid	C.C. Vaguada	913 782 222
Madrid	C.C. Vaguada	917 389 587
Madrid	C.C. Las Rosas	917 758 882
Madrid	C.C. Principe Pío	915 411 664
Madrid	C.C. Madrid Sur	917 868 741
Madrid	C.C. Plenilunio	913 122 903
Madrid	C.C. Alcampo-Moratalaz	914 373 204
A. de Henares	C.C. La Dehesa	918 828 402
A. de Henares	C/ Libreros, 17	918 836 481
Alcobendas	C.C. Carrefour	916 620 262
Alcobendas	C.C. La Gran Manzana	916 518 608
Alcobendas	C.C. La Vega	914 904 574
Alcorcón	C.C. Tres Aguas	916 194 424
Alcorcón	C.C Parque Oeste-Alcampo	916 891 969
Arroyomolinos	C.C. Xanadú	916 482 233
Arroyomolinos	C.C. Xanadú	916 479 817
Fuenlabrada	C.C. La Estación	916 077 212
Getafe	C.C. Boulevard Getafe	916 950 213
Getafe	C.C. Nassica	916 212 152
Getafe	C.C.Getafe III	916 846 462
Las Rozas	C.C. Burgocentro II	916 374 703
Leganés	C.C. Avenida M-40	914 963 138
Leganés	C.C. Parquesur	916 882 225
Móstoles-El Soto	C.C. Carrefour Móstoles	916 143 100
Pinto	C.C. Plaza Éboli	916 927 870
Rivas Vaciamadrid	C.C. Parque Rivas	916 666 799
S. S. de los Reyes	C.C. Plaza Norte 2	916 513 430
Torrejón de Ardoz	C.C. Parque Corredor	916 562 411
Torrelodones	C.C. Espacio Trorelodones	918 544 146
Villalba	C.C. Planetocio	918 492 379
MURCIA		
Murcia	C.C. Nueva Condominia	968 813 427
Murcia	C.C. Thader	968 385 919
Molina de Segura	C.C. Vega plaza	968 642 691
Cartagena	Alameda de S. Antón, 20	968 506 365
San Javier	C.C. Dos Mares	968 547 080
NAVARRA		
Huarte	C.C. Itaroa	948 357 429
Pamplona	C/ Pintor Asarta, 7	948 271 806
PAÍS VASCO		
Vitoria-Gasteiz	C/ Adriano VI, 4	945 134 149
Vitoria-Gasteiz	C.C Boulevard de Vitoria	945 124 535
San Sebastián	Av. Isabel II, 23	943 445 660
San Sebastián	C.C. Garbera	943 393 948
Usurbil	C.C. Urbil	943 367 788
Irún	C/ Luis Mariano, 7	943 635 293
Bilbao	Pza. Arrikibar, 4	944 103 473
Bilbao	C.C Zubiarte	944 277 186
Barakaldo	C.C. Max Center	944 970 220
Barakaldo	C.C. Max Center	944 972 061
Leioa	C.C. Artea	944 916 802

PROMOCIONES EXCLUSIVAS





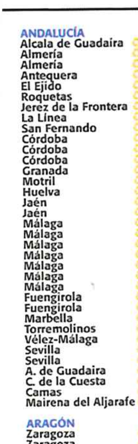


COMPRA TU PS3 Y POR 30€ MÁS LLÉVATE UN MANDO A DISTANCIA Y UNA PELICULA* BLU-RAY

* Películas de 24,95€ Consulta la lista completa en tu tienda. Prom Lim. 4000 uds.












PSP BASICA + PRO EVOLUTION SOCCER 6

AHORRA 25€

224,95 €

EXCLUSIVA





Promociones no acumulable a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 30/04/2007. Impuestos incluidos.

despedida y CIERRE



EL CIELO ES EL LÍMITE

Los componentes de esta santa redacción posamos cual modelos de anuncio de ropa cara (sobre todo los dos últimos). De izquierda a derecha y de arriba a abajo: Diego Areso (Director de Arte); Jose Luis López (maquetador); Roberto Serrano (Redactor); Bruno Sol (Redactor Jefe); Pedro Berruezo (redactor); Javier Bautista (colaborador); Francisco Caballero (Maquetador); Natalia Muñoz (colaboradora); Lázaro Fernández (colaborador); Marcos García (director); Daniel Rodríguez (redactor); Ana Márquez (coordinadora de PlayStyle). Había una tercera fila de trabajadores posando detrás, pero la obsesión del fotógrafo porque nos alejáramos de la cámara un poco más hizo que dieran con sus huesos en el pavimento de la calle O'Donnell.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- SPIDER-MAN 3
- MANHUNT 2
- TOMB RAIDER ANNIVERSARY
- SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
- OBLIVION • Y MUCHO MÁS!!!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO GHOST RIDER
Juani Palencia García (ALBACETE)
Salvador Rodríguez Castillo (GRANADA)
Robert de Cristo Melián Rodríguez (LUGO)
Juan M. Gámez García (MÁLAGA)
Francisco Téllez Cardo (VALENCIA)
José Mª Bonillo Flor (TARRAGONA)
Freddy Gordón Perugachi (MURCIA)
Eduardo Berruguete Valdés (MADRID)
José López Simón (ALICANTE)
Vicente Barberá Gernovart (BALEARES)
Josep Robles (BARCELONA)
Marina Urbano Carrillo (BARCELONA)
Javier Moreno Bastos (MADRID)
Jorge Renda Zugarramurdi (GUIPÚZCOA)
Fernando Béjar Gea (MADRID)
Cati Siquir Román (BALEARES)
Lidia Polo Martínez (BARCELONA)
Mª Peligro Frutos García (MURCIA)
Maria de la Torre Masía (MADRID)
Mónica Alonso Valverde (CASTELLÓN)

CONCURSO GTA VICE CITY STORIES
Iker Murillo Dorronsolo (GUIPÚZCOA)
Javier Carrera Mauri (BARCELONA)
Javier Montero Ronda (SEGOVIA)
Marta Murillo Beitia (GUIPÚZCOA)
Oscar González López (LUGO)
Zoe Delgado Riquelme (MURCIA)
Ricardo Quintero Hidalgo (Sta. Cruz de Tenerife)
Cristina Alarcón Ferrer (BARCELONA)
Luis Pérez Peña (Sta. Cruz de Tenerife)
Ángel Berenguel Gómez (ALMERÍA)
Iván B. García Vázquez (PONTEVEDRA)
María Fernández Muriel (HUESCA)
Gerardo Sánchez García (MADRID)
Eduardo Campos González (BARCELONA)
Manuel Crespo Henche (ALMERÍA)
Sergio Roche Gracia (ZARAGOZA)
Víctor García Rodríguez (VALENCIA)
Javier Rodríguez Gabella (ASTURIAS)
Horacio Pansardo González (TARRAGONA)
Ander Gómez Uríbari (VIZCAYA)

CONCURSO MADEMAN
Miguel Á. Martín de Diego (MADRID)
Juan P. Ceballos Bermejo (MURCIA)
Luis M. Díaz Blanco (MADRID)
Gerardo Tardón Rentero (MADRID)
Amelia Tardón Rentero (MADRID)
Bienvenido Redondo Hondubia (MADRID)
Javier Martínez Torrado (LÉRIDA)
Juan M. Corral Corona (GRANADA)
Juan José Gutiérrez Mora (MADRID)
Candelaria Saavedra Moreno (LAS PALMAS)
Noel Carracedo Revillego (MADRID)
Jorge Gómez Rodríguez (ALMERÍA)
Mª Ángeles Fuentes González (MADRID)
Juan López Martínez (JAÉN)
Víctor Franco Chavalé (NAVARRA)
Margarita López Sánchez (MADRID)
Ángel Roig Martínez (BARCELONA)
Carmen Balanza López (MURCIA)
Roberto Benítez Ruiz (MÁLAGA)
Miguel A. Fernández Vázquez (VIZCAYA)



OléMovil
.com
Poli NACIONAL
90283 Como en un mar...
89129 Rebelde
91258 Cosas de crios
89130 Solo quedate en...
90374 Silencio
91246 No te vistas que no...
90014 Caminos de ida y...
80143 Criticar por Criticar
89222 Dejame verte
91212 Salve del Ole
89798 Labios compartidos
91237 Me muero
89861 Te entiendo
83326 Soy Minero
89767 Te busque
90325 A la primera persona
82873 Muñeira De Chantada
91098 Self control
89822 Perdida
88140 Besos
Poli CINE/TV
84724 El bueno, el feo...
80082 La pantera Rosa
83754 Pesadilla antes de...
84064 Star Wars
84759 Gladiator
84207 El Padrino
80108 Benny Hill
83737 Dragon Ball Z
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
84067 El Exorcista
84966 24 - Serie TV
80017 Mision imposible
83883 Fraggle Rock
84937 Kill Bill
84560 Curro Jimenez
84940 Sexo en Nueva York
85606 Vals de Amelie
85529 El ultimo mohicano
TOP 10
Poli Real Artista Título
90307 9960 Holly Dolly Dolly song (ievas polka)
89806 9030 Paulina Rubio Ni una sola palabra
90855 1722 Malu Si estoy loca
91075 0523 Lucky Twice Lucky
90326 9698 A.Sanz y Shakira Te lo agradezco...
90704 9892 Jealousy Lucy
90019 9342 Dover Let me out
89551 7587 Haze Gasolina, Sangre Y Fuego
90816 1481 Melendi Kisiera yo saber
90804 1593 R.Martin con Chambao Tu Recuerdo
Ej: Envía GUAY 9342 al 5888 para que suene la V.O. de LET ME OUT cantada por DOVER
Envía GUAY Código POLI. MÚSICA REAL o SONIDO REAL Al 5888
Ej: Envía GUAY 88140 al 5888 para escuchar BESOS
Poli HIMNOS
90623 H.O.C. del Betis
89601 H.O.C.Del Sevilla F.C.
84932 Real Sociedad
85220 Himno de la legión
85507 Partido popular
84362 Champions League
84490 Asturias patria...
82123 Athletic De Bilbao
83188 Real Madrid
83808 Himno de España
84436 Centenario R.Madrid
84489 Els segadors
84446 Cara al sol
82124 Atletico De Madrid
84494 La internacional
84094 Himno de riego
82172 Barcelona
Poli POP/ROCK
90895 Patience
90672 Breaking free
84624 The trooper
91018 The Saints are coming
80726 No woman no cry
88145 Dont cha
90669 Chasing Cars
89017 One
84699 Highway to hell
80111 Sweet child o' Mine
80277 Nothing else matters
89075 Hips dont lie
Poli REGGAETON
91103 Noche de sexo
86973 Ella y yo
89596 Tu gatita
88189 Rompe
89514 Angelito
85991 Rakata
SONIDOS REALES/IMITACIONES
BEBE Adorable carcajada de un bebé gracioso partiéndose
TOCAHUEVOS Es tu jefe para tocarte los huevos
ELCAUDILLO Discurso de Franco: "...España es una nación grande..."
ORGASMO Esta chica se lo está pasando muy bien...
GALLINA Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
GITANO Richard coge 'lteléfono que viene 'lpayo verde...
TARZAN El famoso grito del rey de la jungla ¡igual que en la peli!
TELEFONO Para que tu móvil suene como el de casa de tus abuelos
Ej: Envía GUAY ORGASMO al 5888 y te pondrás a 100 cuando te llamen
Poli DISCO
84226 Cafe del mar
88731 Satellites
89738 Discoteka
85048 Enjoy the silence 04
80056 Insomnia
91213 Crazy Frog in da...
85285 Adagio for strings
89660 Summerlove
89626 World hold on
Menú Opciones 8693
Menú
Menú Opciones 2238 Ir a
Menú Opciones 1935
Menú
Menú Opciones Ir a
Envía STILO Código TEMA Al 5888
Ej: Envía STILO 1935 al 5888 para que los fondos e iconos de tu móvil se cambien por PERRITOS
Menú Opciones 0059 Ir a
Menú Opciones 1745 Ir a
Menú
También lo más Sexy:
Menú Opciones Ir a
MEGATETAS
ASIATICAS
MACIZAS
TETAS
DESNUDAS
CHICASENBIKINI
KAMASUTRA
MULATAS
LESBIANAS
CULITOS
TUNEADOS
MANGASEXY
TIASENBOLAS
Ej: Para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por Chicas En Bikini, envía STILO CHICASENBIKINI al 5888
36497 41047 41546
PARA SIEMPRE 41272
REVOLUCION 37026
43062 35427
38917 36326 46953 41697 41691 41104 46511
37658 47271
Envía COMIC Código FOTO o VIDEO Al 5888
Ej: Envía COMIC 41546 al 5888 para recibir los PERRITOS
35332 41607
41604 41041 46507 42940 42292
¡Llámanos! 803 443 113 ¡Las chicas más calientes!
37844 47267 45550 46947 36329
GRACIAS POR NO FUMAR 46950
47287 36335 39074 39053 37810 38876
Malena Gracia erotic 1058
Shangai 2079
Envía CLIK Código JUEGO Al 5888
Ej: Envía CLIK 9585 al 5888 para jugar a toda pantalla con ANASTASIA MAYO
MOBILE BRAIN TRAINER
Respuestas Posibles:
A B C D
3607
ANASTASIA MAYO SEXY VEGAS
9585



FALTAN SÓLO 24 MEDIAS PARTES
PARA ATENAS.

ENTRA EN LA HISTORIA DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

No importa que las piernas te pesen, llores y la presión atenace tu corazón; el mayor triunfo para tu club te está esperando.

uefachampionsleague0607.ea.com

















